
GAME FREAK

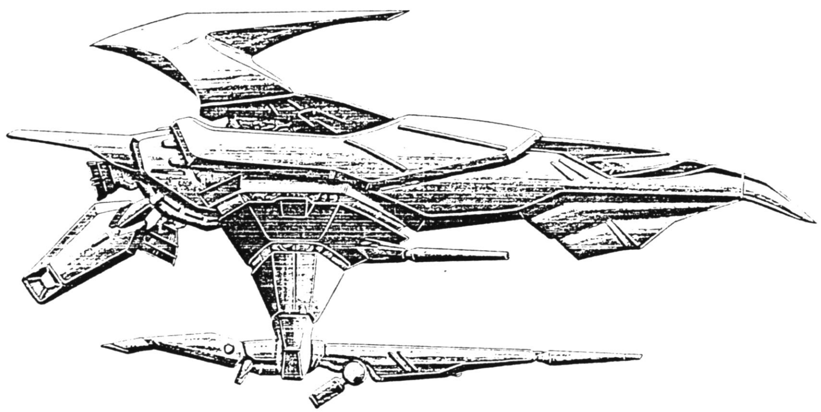
STORY

かってはヽ高度な科学力と独自の文化を誇った惑星ダライアスも、ある日突如として来襲した謎の異星人「ベルサー」の手により、
今ではすっかり死の星と化してしまった。
住民の大半は死に絶え、生き残ったごくわずかの人々は 地下シェルターに待避して難をまぬがれた。

しかし、食糧やその他の資源には限りがあり、このままでは滅亡の日がくるのも時間の問題であった。
そこで討議の結果、生きのびた人々の中から２人の男女、プロコとティアットを選び出した。
小型輸送機を改造した戦闘機「シルバーホーク」に乗せ、この惑星から脱出させるのだ。

新たなる居住地をめざして。

そして、ある夜２台の戦闘機が地上に向け緊急発進した。
しかし行手にはおそるべきワナが待ち受けていたのだ･･･



SILVER HAWK

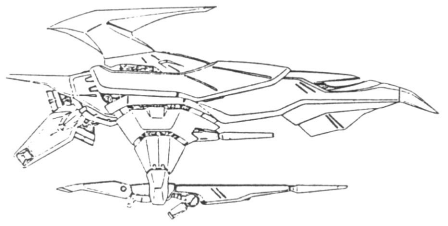
MODEL 3F-18 SPACE FIGHTER

LENGTH	65.6FT	HEIGHT	26.2FT
WIDTH	49.2FT	WEIGHT	77160LBS
POWER UNIT	PT-11 TACHYON DRIVE		

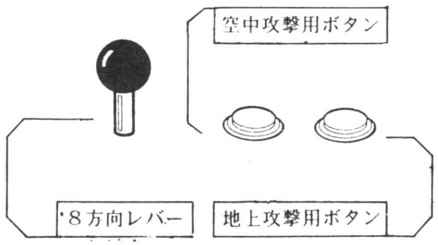
WEAPONS

MISSILE	AAM-21 EAGLE
LASER	JU3 PULSE LASER UNIT
WAVE	TS VIONIC WAVE UNIT
BOMB	ASM-4 SRAB
ARM	SG SHIELD SYSTEM

PLAYING RULE



↑SILVER HAWK



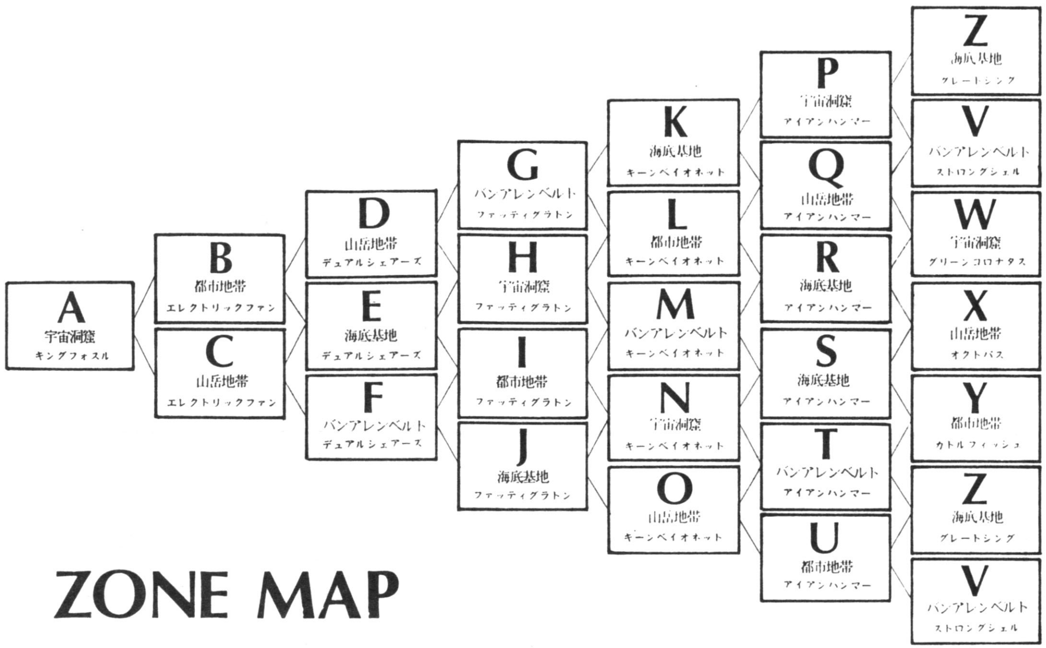
プレイヤー戦闘機「シルバーホーク」を８方向レバーで操作して、前方（ミサイル）と地上（ボム）へ発射される２つの武器で、敵を破壊してください。なお、「シルバーホーク」が３機破壊されるとゲームオーバーとなります。２人で遊ぶときは、同時プレイで遊びます。

プレイフィールドは右図のように全部で26ゾーンに分けられています。地上と空中から飛来する敵を破壊しながら進んで行くと、ゾーンの最後には魚型の巨大戦艦が出現します。巨大戦艦には、その種類によって異なる弱点が有り、そこに数10発から数100 発の弾を撃ち込むと倒す事ができます。

戦艦を倒すと、コースが壁によって２方向に分岐します。行きたい方向へ「シルバーホーク」を移動させて、コースを選んで下さい。

そして、V，W，X，Y，Zゾーンの巨大戦艦を倒すと、各ゾーンごとに違ったエンディングデモンストレーションが用意され、ゲームは終了します。

ZONE MAP



POWER UP! ＜パワーアップ＞

特定の敵を倒すと、パワーユニットが出現し、取るとシルバーホークの性能が少しづつ上がります。

★パワーユニットの効果は色によって違います。

赤　→対空中攻撃力アップ　　緑　→対地上攻撃力アップ　　青　→防御力アップ

☆パワーユニットを取るたびに、画面上方のレベルメーターの目盛りがそれぞれの色に合わせ、上がっていきます。

★目盛りが１つ上がるごとに、それぞれの武器のレベルがアップし、８レベルで１ランクアップとなり、機能がさらに向上します。

ランク

レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6	レベル7

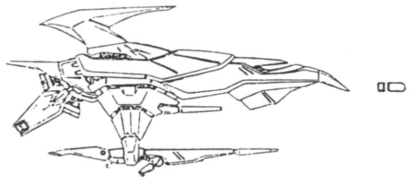
☆１つもメーターがついていない状態がレベル０です。

☆シルバーホークがやられると、その直前のランクのレベル０からスタートです。

＜対空中物＞

〈ランク１〉 ミサイル

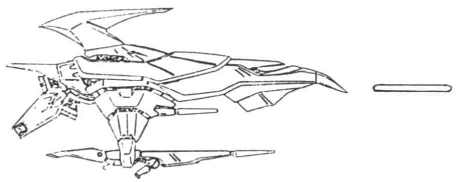
敵を破壊する



	（連射）	（速度）	（弾数）
レベル０	４連射	420dot／秒	
レベル１	４連射	440dot／秒	
レベル２	４連射	460dot／秒	
レベル３	４連射	480dot／秒	
レベル４	５連射	500dot／秒	
レベル５	５連射	520dot／秒	
レベル６	５連射	540dot／秒	
レベル７	５連射	560dot／秒	

〈ランク２〉 レーザー

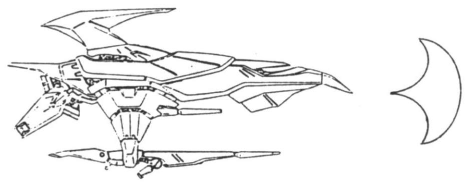
敵を貫通し破壊する



	（連射）	（速度）	（サイズ）
レベル０	４連射	440dot／秒	
レベル１	４連射	440dot／秒	
レベル２	４連射	460dot／秒	
レベル３	４連射	460dot／秒	
レベル４	５連射	480dot／秒	
レベル５	５連射	480dot／秒	
レベル６	５連射	500dot／秒	
レベル７	５連射	500dot／秒	

〈ランク３〉 ウェーブ

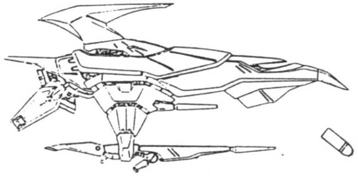
敵・背景を貫通し破壊する



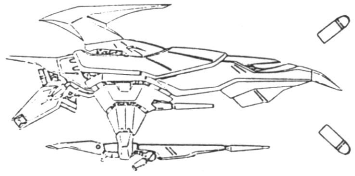
	（連射）	（速度）	（サイズ）
レベル０	３連射	440dot／秒	
レベル１	３連射	460dot／秒	
レベル２	３連射	460dot／秒	
レベル３	３連射	480dot／秒	
レベル４	３連射	480dot／秒	
レベル５	３連射	500dot／秒	
レベル６	３連射	500dot／秒	
レベル７	３連射	520dot／秒	

＜対地上物＞

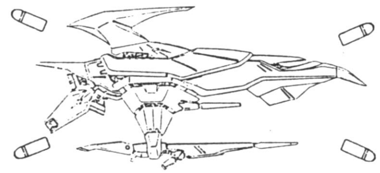
〈ランク１〉　ボム
下方へ発射



〈ランク２〉　ツインボム
上と下の２方向へ発射



〈ランク３〉　マルチボム
前後から上と下の４方向へ発射

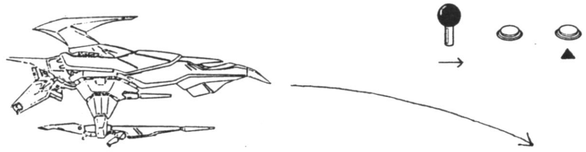


ボムのテクニック

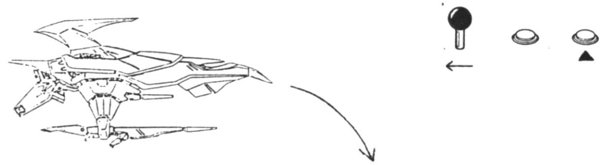
LONG DISTANCE SHOT

SHORT DISTANCE SHOT

☆長距離撃ち（ＬＤ撃ち）
レバーを前へ入れながらボムを撃つと遠くへ飛ぶ。

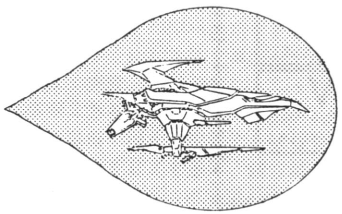


☆短距離撃ち（ＳＤ撃ち）
レバーを後ろへ入れながらボムを撃つと近くに落ちる。

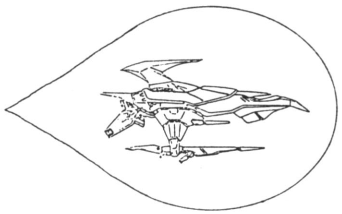


＜防御＞

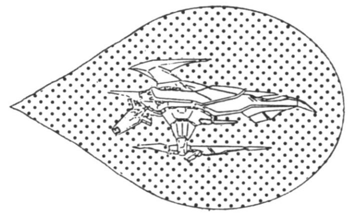
〈ランク１〉　アーム　（緑）
敵の弾・体当りに耐える



〈ランク２〉　スーパーアーム　（銀）
敵の弾・体当りに耐える

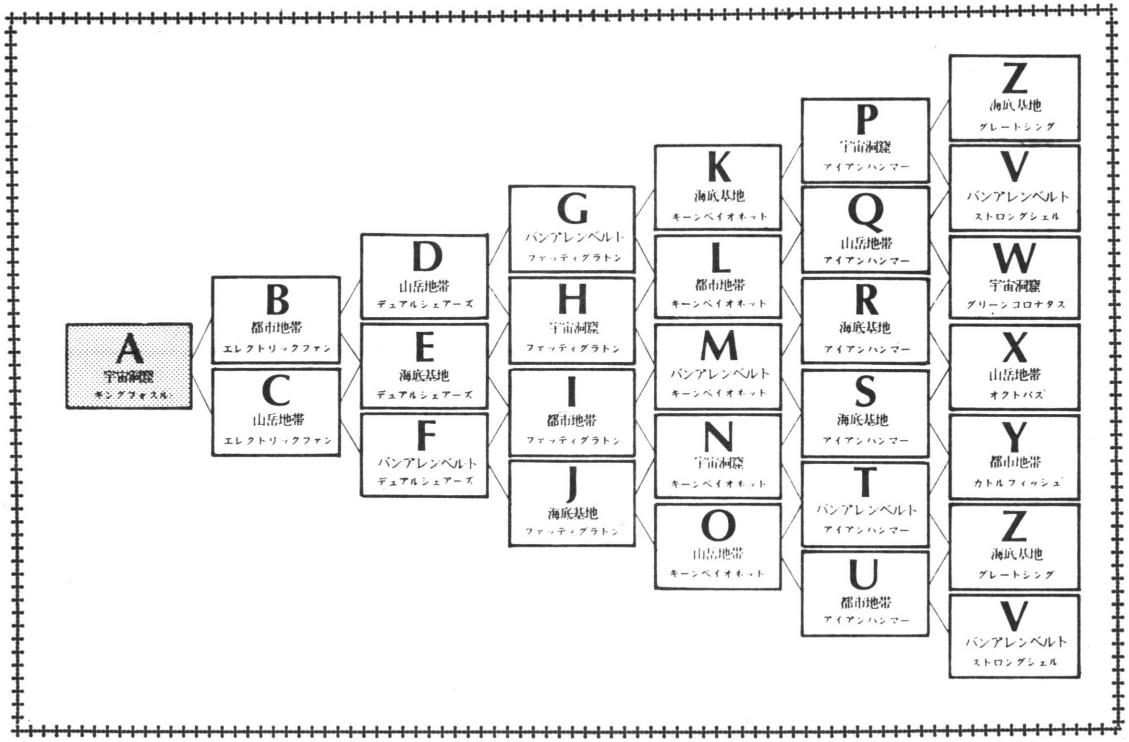


〈ランク３〉　ハイパーアーム　（金）
敵の弾丸・体当り及び障害物との接触に耐える



※最初にアームを取った時は、敵の攻撃に３回まで耐えられます。
前のアームが残っている状態でさらに青ユニットを取ると、１回分の耐久力が追加されます（スーパーアーム・ハイパーアームの時は２回分）。
※ハイパーアームになり、さらに青ユニットを取ってレベル７に達すると、それ以上取ってもアームの耐久力は追加されなくなってしまう。

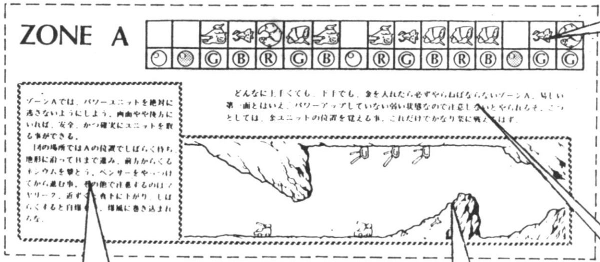
ZONE A



●ユニットの出現数が多い。もらさずにすべて回収したいね。いくら易しいゾーンとはいえボタンを押しまくるのをサボればすぐ死ぬぞ。

各ゾーンの解説について

今回、全コースにわたるマップを掲載する紙数がないので、
各コースで特に難しいと思われる箇所を抜粋して載せている。



右側に描かれたマップを中心に、そのゾーンを突破する為の、よりテクニック的な事がらに関して解説する。

マップの一部分

ゾーン全体の特徴

パワーユニットの出現表

ゲームの進行に従って、出現表の左側から順番に出現する。上段のイラストの敵が、下段に示された種類のユニットを持っていて、その敵を撃ち落とすことでユニットが出現、回収できる。尚、ユニットを持たない敵は、表に含まれていない事に注意する。表の上段に敵のイラスト表示のない、金、銀、1UP のユニットに関しては、地上のある地点をミサイル（レーザー、ウェーブ）か、ボムで数発撃つと出現する。特に1UP ユニットについては、別にコーナーを設けて解説しているので、そちらも参考してほしい。

イラスト	キャラクター名
	ワワキン
	ソイド
	タノール
	ブラーボ
	サイクリン
	アミド
	ネシウム
	アスターゼ
	ミラーゼ
	フォルム
	ドリン

イラスト	キャラクター名
	スレイド
	クロム
	バルビ
	デリドマイト
	デギタリス
	リモナー
	チオナミド
	ホルム
	スピクリム
	セトア
	クロドライド

イラスト	キャラクター名
	ラルジル
	カイン
	フェナ
	カナタ または ワガターキ
Ⓡ	パワーユニット 赤
Ⓖ	パワーユニット 緑
Ⓑ	パワーユニット 青
◍	パワーユニット 金
○	パワーユニット 銀
1UP	パワーユニット 1UP

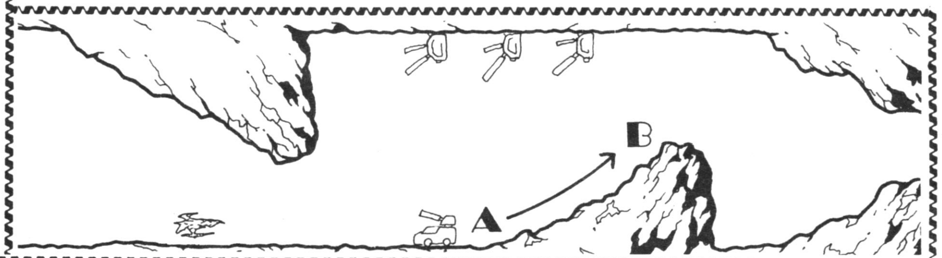
ZONE A



○	◍	Ⓖ	Ⓑ	Ⓡ	Ⓖ	Ⓑ	○	Ⓡ	Ⓖ	Ⓑ	Ⓡ	Ⓑ	◍	Ⓖ	Ⓖ

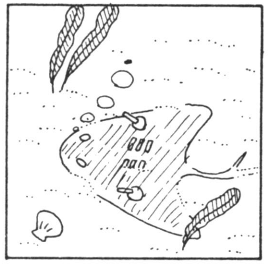
どんなに上手くても、下手でも、金を入れたら必ずやらねばならないゾーンA。易しい第一面とはいえ、パワーアップしていない弱い状態なので注意しないとやられるぞ。こつとしては、金ユニットの位置を覚える事。これだけでかなり楽に戦えるはず。

ゾーンAでは、パワーユニットを絶対に逃さないようにしよう。画面やや後方にいれば、安全、かつ確実にユニットを取る事ができる。
　図の場所ではAの位置でしばらく待ち、地形に沿ってBまで進み、前方からくるネシウムを撃とう。ベンサーをやっつけてから進む事。その他で注意するのはマヤリーク。近ずくと真下に下がり、しばらくすると自爆する。爆風に巻き込まれるな。



幻のボスキャラ名鑑①

ビッグラジャーンヌG
〈エイ〉



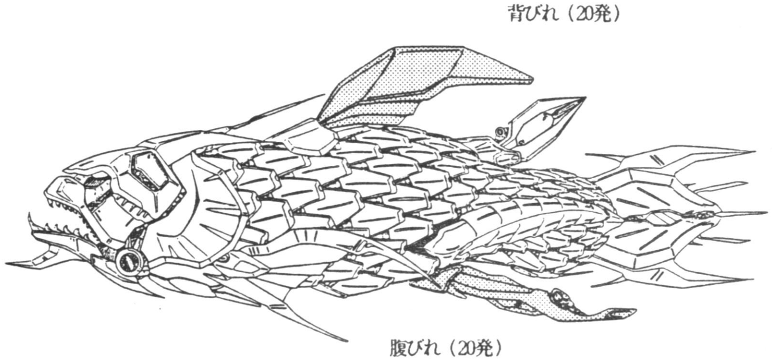
※イラストは編集部の想像図です。

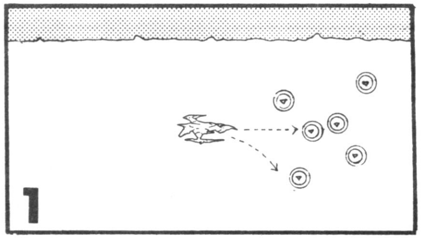
KING FOSSIL

キングフォスル

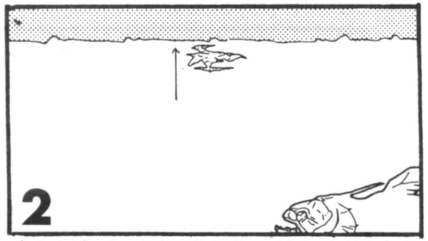
●備考
①その戦艦の出現ゾーン（戦艦の色）
②攻撃目標（破壊に必要な弾数）
③その戦艦の武装

①A（青）
②口の中（30発）
③口から5方向に赤い丸い弾を発射する。

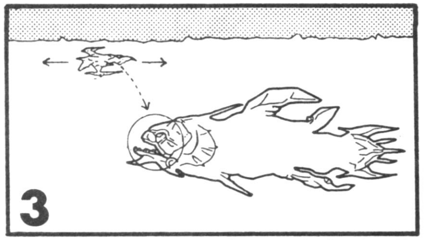




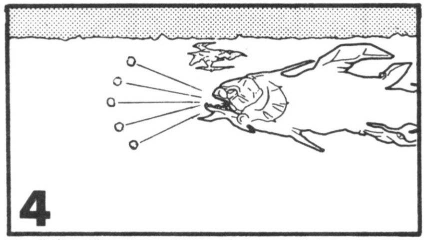
☞画面の前方へ進む。ミサイルとボムの両方のボタンを小刻みに押して、浮遊機雷をすべて破壊する。



☞シルバーホークを天井の壁にへばりつかせるようにして巨大戦艦が浮上して来るのを待つ。



☞戦艦が浮上したらボムを撃つ。レバーを左右に動かして常にボムが口の部分に当たるように撃ち込む。

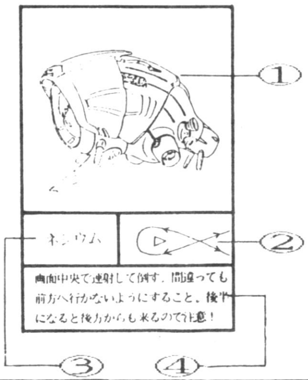


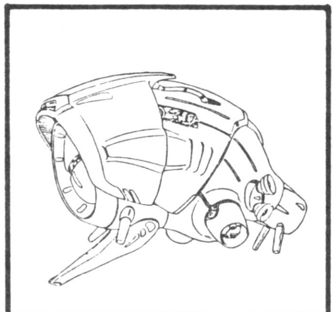
☞戦艦が撃ってくる弾は5方向に分裂するが、戦闘機を戦艦より上方に退避させていれば当たらない。

ENEMY DATA 空中物

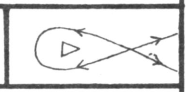
魚型巨大戦艦を除いた場合、敵のキャラクターは、空中物が26種類（タイムオーバー時に出現するヤズカを含む）、地上、天井、及び浮遊物が25種類登場する。

以下の表の見方は次の通り。
① キャラクターの形
② 敵キャラクターの移動パターン。▽はシルバーホーク
③ キャラクターの名前
④ 特徴と攻略法について

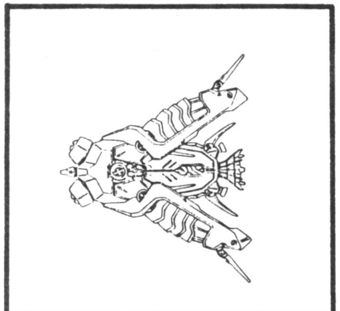




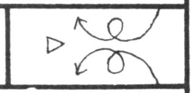
ネシウム



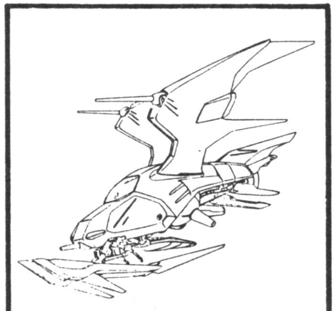
画面中央で連射して倒す。間違っても前方へ行かないようにすること。後半になると後方からも来るので注意！



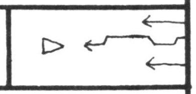
アスターゼ



上下からはさみ込むようにくる。上はミサイル下はボムで倒す。画面中央や後方で待って撃つ。前方にいると死ぬ。

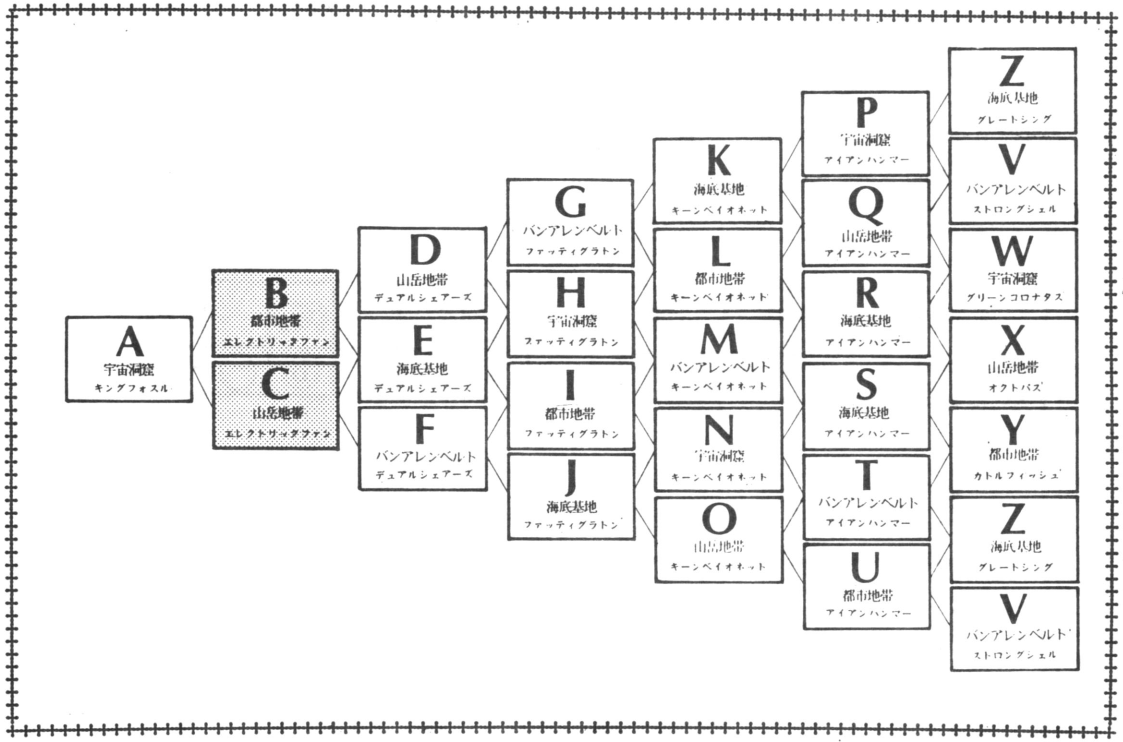


ミラーゼ



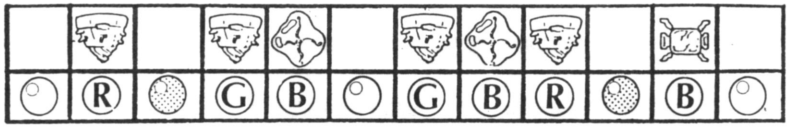
4発で破壊できるが、同時に4つの破片が散るので、倒した後も安心しないように。続けて撃って破壊する事。

ZONE B・C



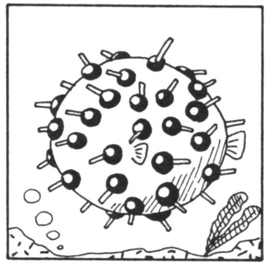
●ゾーンAをクリアーした後におとずれる最初の分岐点がここ。ゾーンBでは上手くやればアームを５つとる事ができる。ゾーンAのアームをすべて取ってきていれば早くもスーパーアームにできるはず。一方のゾーンCは緑ユニットの宝庫すべて回収すればツインボムになる。

ZONE B



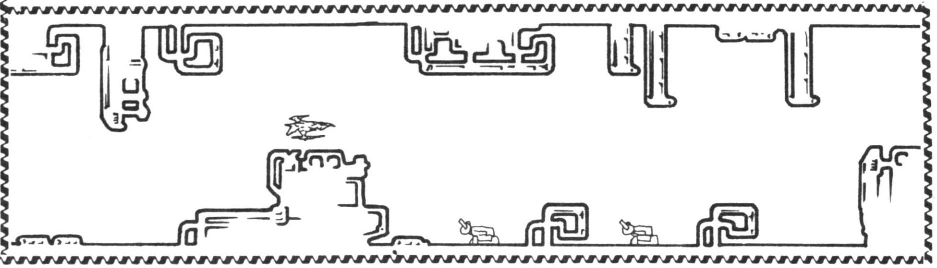
幻のボスキャラ名鑑②

スチール スパイン Ⅰ
〈ハリセンボン〉

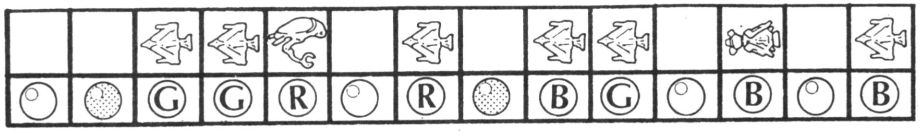


ゾーンCに比べると青のユニットが多く出現する。だから、ゲームの難度はCよりも低いだろう。このゾーンに限らず言える事だが、なるべく前方へよって攻撃する事。敵が勢い良く突進してくるので、そしたら徐々に後ろに下がりつつ撃っていくのがコツ。その為にも、マップを少しは覚えよう。

図のように、リモナーとカオミートが同時に攻撃してくる場所がいくつかある。こーゆー場合は、出現する直前に、あらかじめ画面の前方によっておくと良い。そして左へさがりながらボムを撃つ。そうすれば、両方とも破壊できるはず。その他は、ラワガスに注意しよう。ラワガスが進路をふさいでいる時はいったん近ずいて、下に動くのを確かめてから、上から前方へ逃げろ。破壊しようとは思わない方が良い。

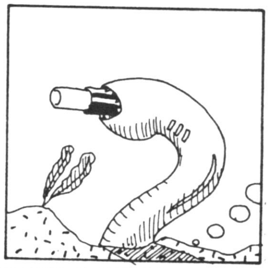


ZONE C



幻のボスキャラ名鑑③

ドリオソーム J
〈ウツボ〉



緑のユニットが多いのでボムをパワーアップさせたい人にはBゾーンより得だ。このゾーンのように上下に広いゾーンでは、前方よりやや後ろで、ユニットを逃さないようにしよう。ロロキンの様に直線的な動きをする敵が多いので、ボムを上手く使おう。

このゾーンを突破するポイントは、レーザーを撃ってくる敵、トモマヤの攻略法。トモマヤの撃つレーザーに「シルバーホーク」が当たると、アームのバリアーは、まずすべて消えてなくなり、場合によっては、死んでしまう事もある。レーザーを避けようとするのではなく、確実にトモマヤを破壊するように心掛けよう。5ページで解説しているLD撃ちを、是非マスターして欲しい。特に高い山の向こう側にトモマヤがいる時、効果は絶大だ。そのほか、右の図の様にメズヒがいっぱい並んでいる所では、地表を擦る様に進みながらミサイルを撃ってると安全だぞ。

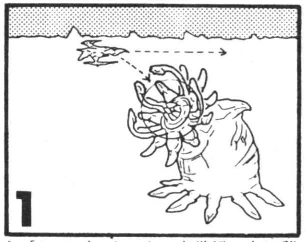


ELECTRIC FAN

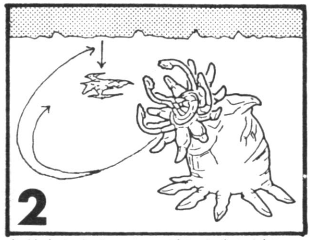
エレクトリックファン



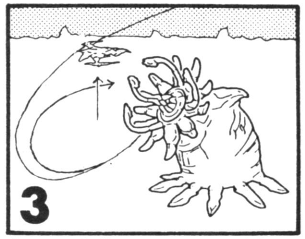
①B(紫),C(赤)
②口の中（30発）
③口からレーザー弾を３連射、触手からホーミング（追尾）ミサイルを発射。



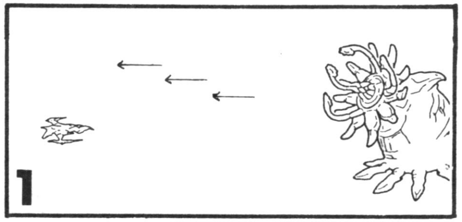
「シルバーホーク」を戦艦の上に移動させ、ボムを口の部分に撃ち込む。



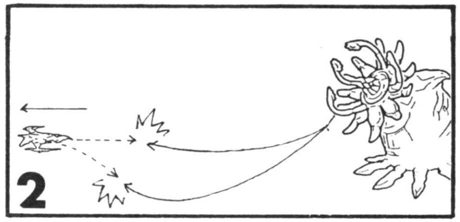
後方からホーミングミサイルが２つ飛んでくる。１つめは下へ少し避ける。



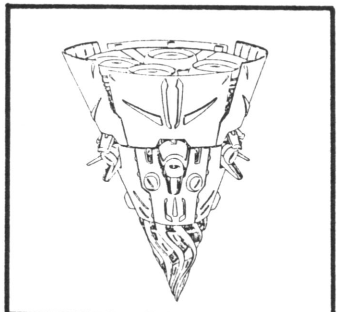
１つめを避けると、２つめがくる。今度は上へ避ける。これを繰り返す。

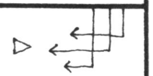


一般的な倒し方。戦艦の吐くレーザーを避けつつ口を狙いミサイルを撃つ。レーザーは周期的に３発続けて撃ってくる。戦艦と１画面分以上の距離を保って避けよう。

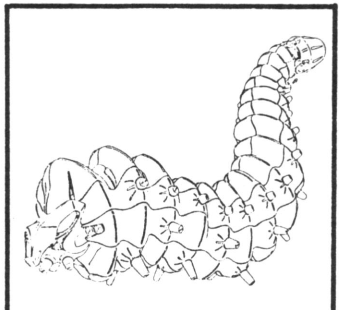


また、戦艦はホーミングミサイルも撃つ。「シルバーホーク」を後ろに後退させながらミサイル、ボムを両方撃ちまくれば、全部相殺できるに違いない。



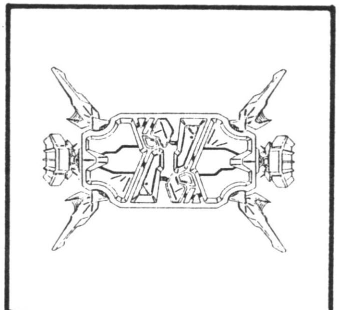
フォルム 

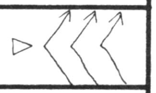
直進しかできないザコ。やや上方で、ボムも一緒に撃っていれば、まずやられることはない。



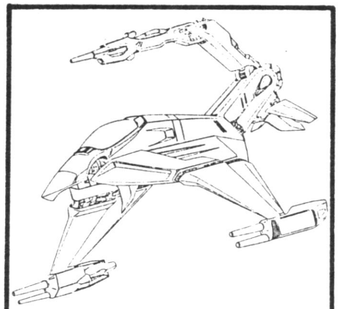
ドリン 

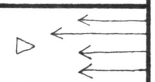
上下に揺れながらゆっくり近づいてくる敵。とっても弱いので、ただ何も考えずにミサイルを撃っていれば良い。



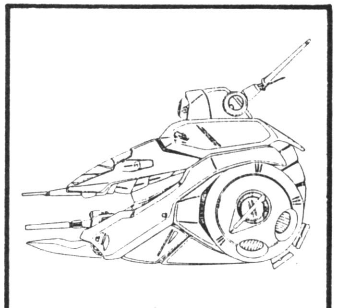
スレイド 

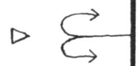
動きが早い。シルバーホークより前方に出現するので、やられることはないが、ユニットを持ったヤツを見逃すな。



ワワキン 

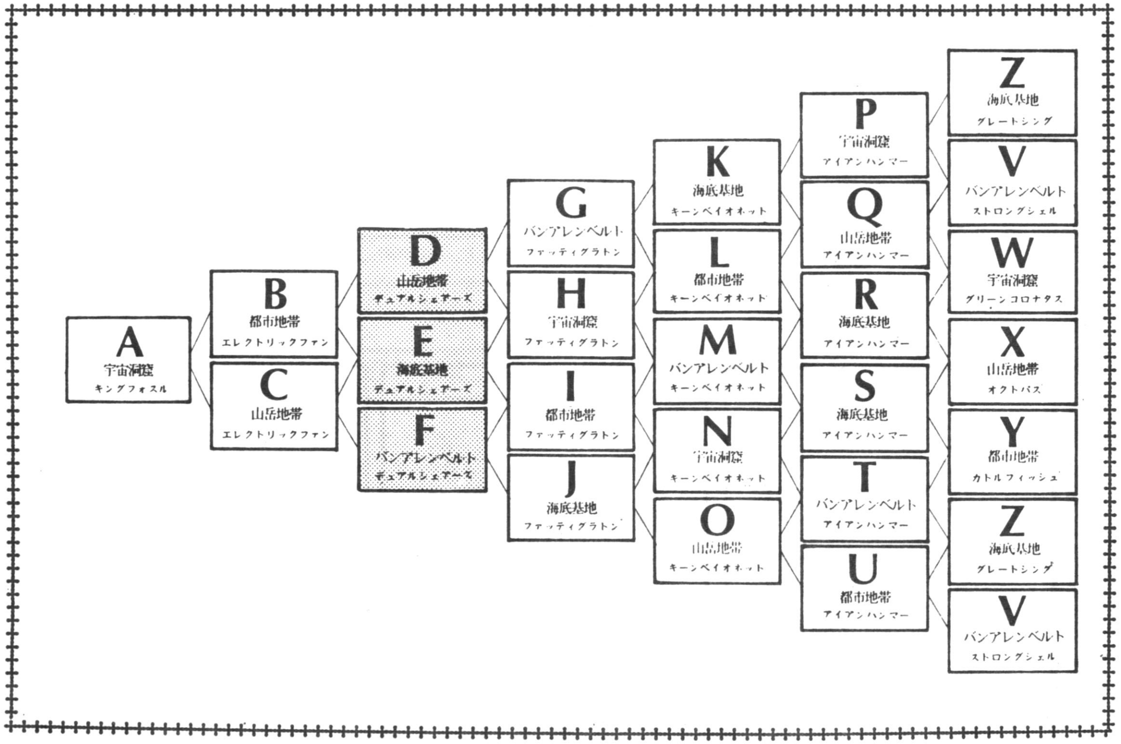
なるべく画面上方でミサイルとボムを撃て。易しいタイプの敵なのでユニットを持っているやつだけは逃がすな。



ソイド 

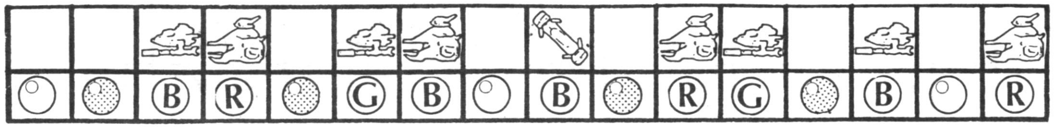
８発も撃ち込まないと死なないかたい敵。やや上を狙って、ボムもいっしょに当たるように打つのがこつ。

ZONE D·E·F



●ゾーンDは山岳地帯。急に上下から飛来する「ホルム」にさえ注意していればさして難しくないゾーンといえるだろう。ゾーンEは難しいゾーン。パワーユニットも少ししか出ないから行かない方が良い。ゾーンFは赤ユニットが6つも出るぞ。レーザーにするならここだね。

ZONE D

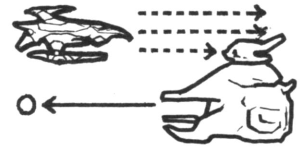


ここでのポイントは、ホルム。突然画面の上と下から、猛烈なスピードで突っ込んでくる敵だ。「シルバーホーク」が、画面の前方にいると体当りを喰らったりしやすいので、出現する時は、あらかじめ画面の後方へ逃げておく。できれば、ホルムが出現する場所を覚えておきたい。彼等は、まずゾーンの一番始めに出現、次からは大抵シイラシが出た後にやってくる。シイラシが出てきたのを目印に、後方へ下がれば良い。そのほか、ソイドは真正面から攻撃すると、敵の撃つ弾に当たってしまうので、右のワンポイントレッスンを参考に戦おう。

Dゾーンは、とにかくホルムがいやらしい。ホルムの出現場所を覚えておいて、左に避けるように。その他のコツは、常に画面前方でレバーを右に入れながら、ボムとミサイルを連射している事。これだけでユニットを逃す事なくクリアできるはずである。

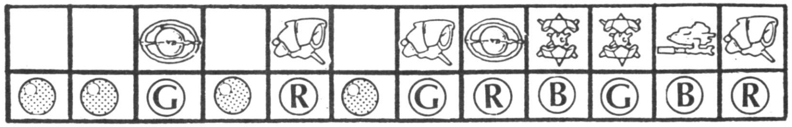


ワンポイントレッスン



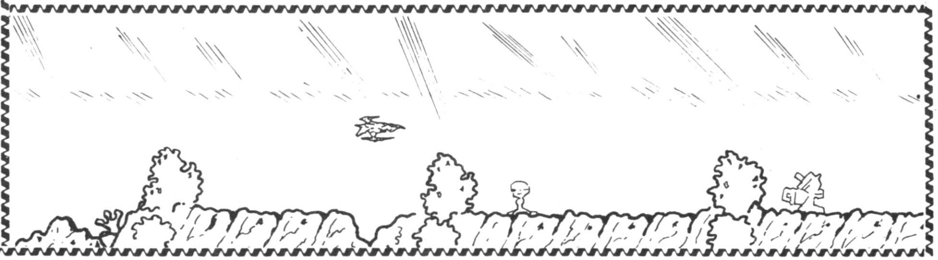
三連になったミサイルの一番下の弾がソイドの上の部分に当たる様な位置で戦え。そうすれば敵の弾に当たらずに勝つ事ができる。

ZONE E



ここでのポイント。動きが速くて、しかも固いセトアと、弾を撃ちまくってくる砲台シイラシが同時に攻めて来る。まずシイラシを伝家の宝刀とも言える技、ＬＤ撃ちで破壊する。次ぎのセトアは、ジグザグな飛行コースでやって来るが、そのコースの上又は下の頂点で待って連射して破壊する。ゾーン全体としては、おおよそ画面の真ん中付近で戦うとゲーム展開が楽になるぞ。

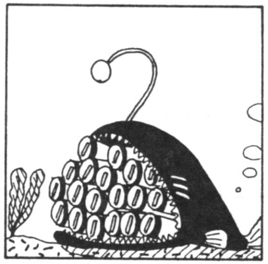
やっぱり海底基地は、一番ダライアスっぽいシーンだと思う。でも魚が宇宙にいたりすると言うのも、ちょっと変な話だ。あ、あれは一応戦艦だから機械だね。さて、ここではセトアが問題の敵だろう。カタい上に、速いし、やたらと弾を撃つ、とんでもないヤツである。こいつのお陰で連射、連射、指が痛くてたまらない悲しいゾーンだ。



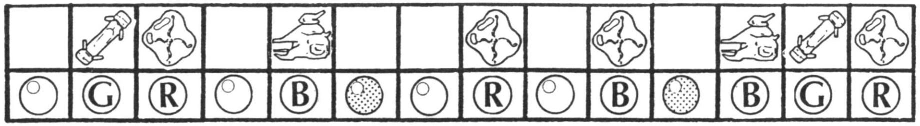
幻のボスキャラ名鑑④

アローイランタン　K

〈アンコウ〉



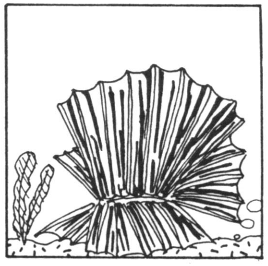
ZONE F



幻のボスキャラ名鑑⑤

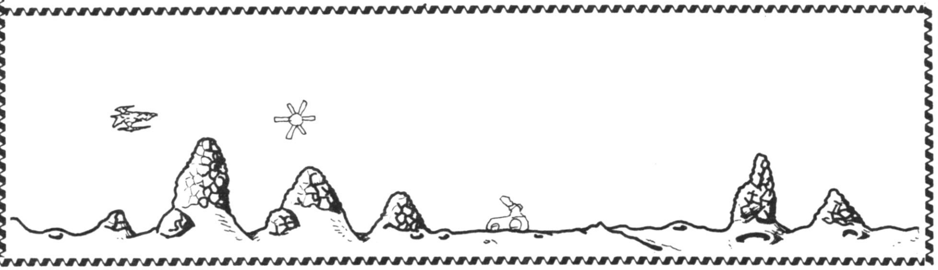
ハイパースティングL

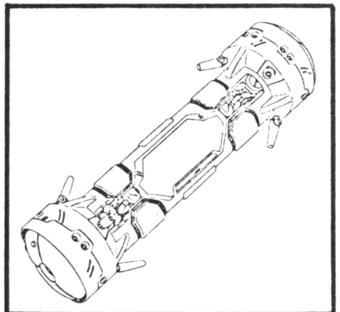
〈ミノカサゴ〉



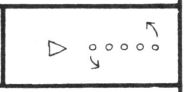
このゾーンのネシウムは、ゾーンAに出現したものと少し違って弾を撃って来るが、基本的には今までと同じ様に真正面からミサイルを撃てば良い。ソイドは敵キャラクターのやや上の方を狙って破壊しよう。そのほか、タノール、リモナーは画面後方でボム、ミサイルを両方連射しながら迎え撃つ。新しく登場するキャラクターも少なく、代わり映えのしない展開のゾーンだが、ここまで来れるようになった人は、まずダライアスの基本的なプレイのコツを、マスターしたと言えるだろう。

比較的やさしめのゾーンだ。ユニットを持っているリモナーは必ず倒そう。分裂して２つになるので、かなりお得だ。簡単だが油断せず、後半に備えてアームをためておこう。

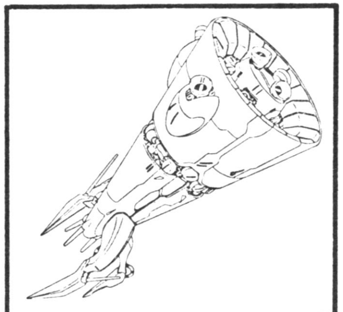




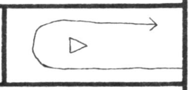
タノール



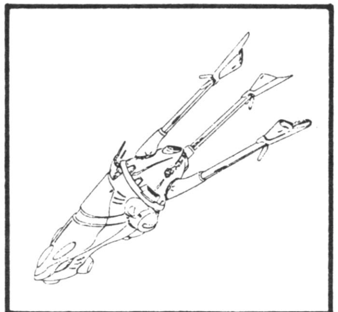
反時計回りに回転しながら、ゆっくり近ずいてくる。なるべく早く倒して、次の敵に備えたいトコロだ。



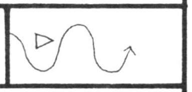
ブラーボ



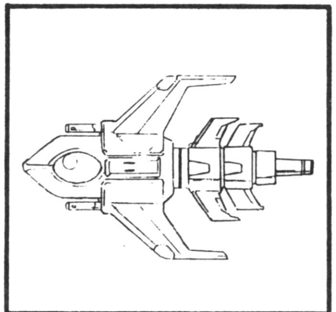
敵の飛行コースと同じ高度にシルバーホークを合わせて、ひたすら連射すれば全滅できる。



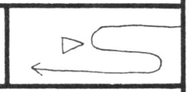
サイクリン



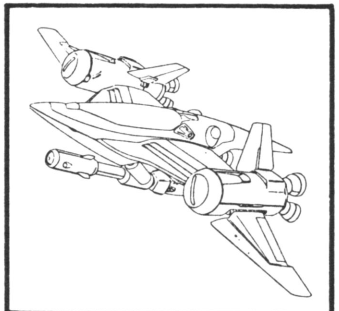
出現したら、飛行コースの上に回り込んで、ボムを撃て。ツインボム以上ならコースの下方で撃っても良い。



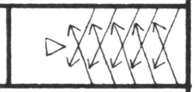
アミド



ソイドとほぼ同じだが、上下に動くのでしっかり狙う事。ユニットを持っているとき以外は、無理しない方が良い。



ホルム



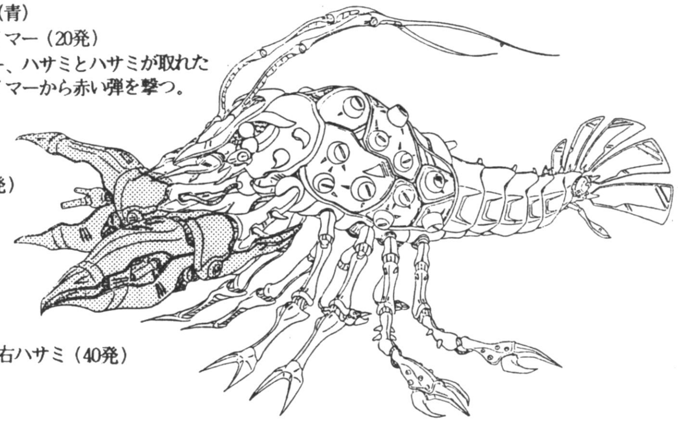
いきなり上下から攻めてくる失礼なヤツ。出現場所を覚えて、画面後方で待って連射する事。

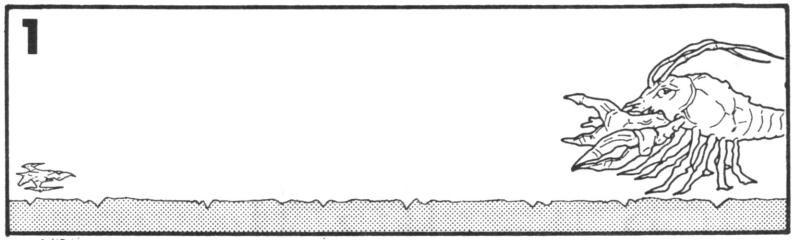
DUAL SHEARS

デュアルシェアーズ

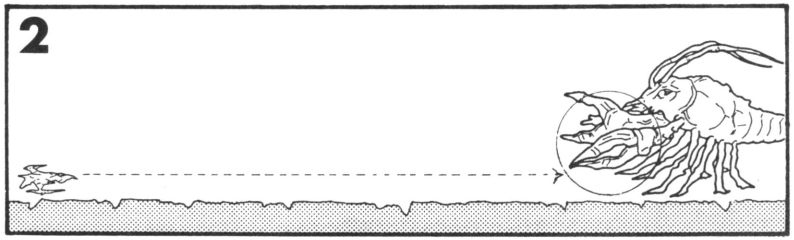
○戦艦イラストの色の付いている部分は、
撃つと破壊できる部分（パーツ）です。

①D(赤),E(緑),F(青)
②胸のカラータイマー（20発）
③目からレーザー、ハサミとハサミが取れた
後のカラータイマーから赤い弾を撃つ。

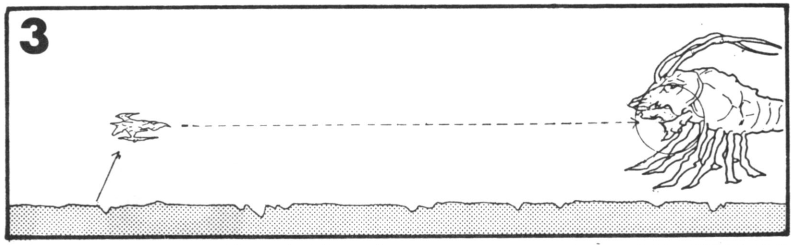




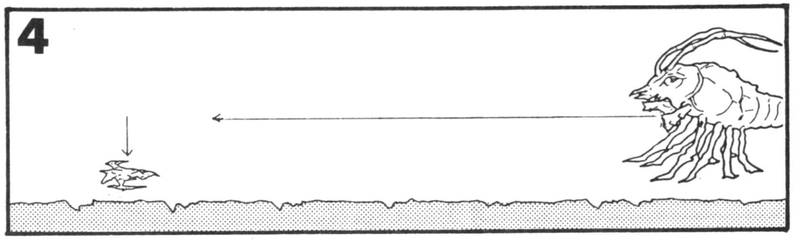
「シルバーホーク」を画面最後方へ移動させ、その下端で戦艦が浮上するのを待つ。



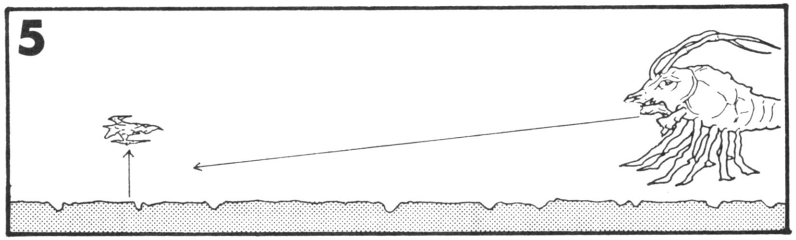
戦艦のハサミから撃たれる弾には当たらない位置なので、その場で連射してハサミを壊す。



ハサミを壊した後は安全地帯ではなくなる。上へ移動して胸のカラータイマーを狙って撃ちに出る。



カラータイマーから撃たれる弾が「シルバーホーク」に近ずいてきたら、少し下へ動き避ける。



下へ避けた後、続けて弾を撃ってくるので上へ弾を撃ちながら避ける。これを繰り返す。

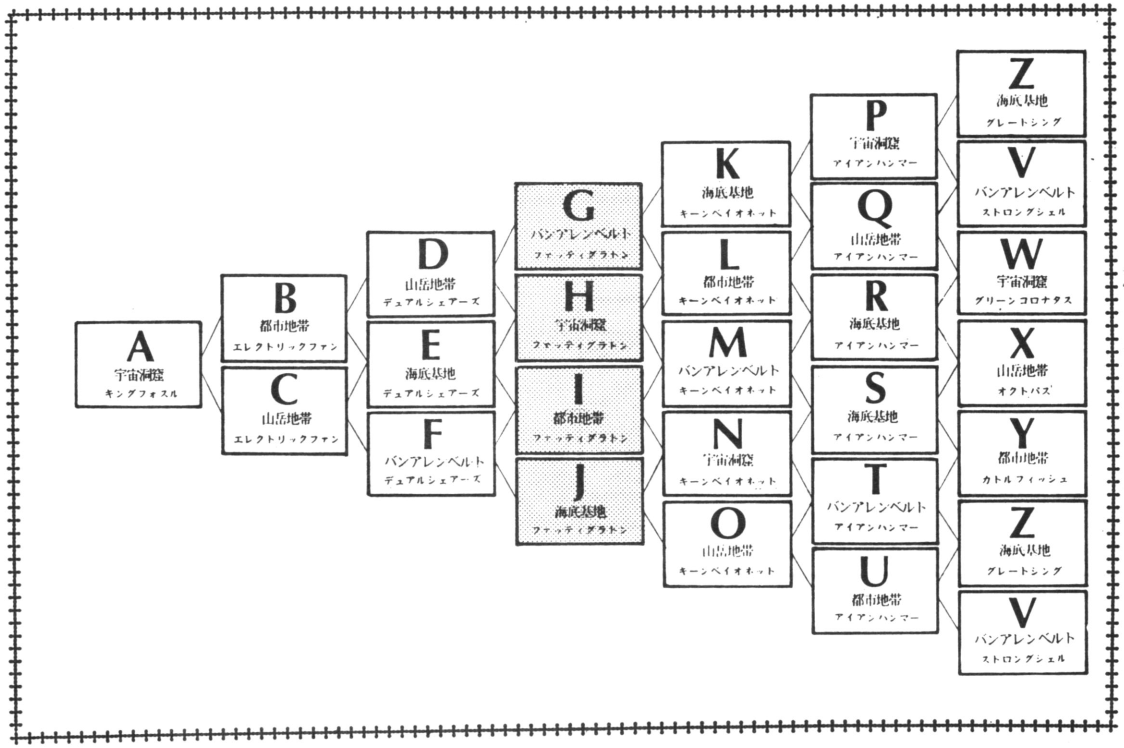
巨大戦艦について

○巨大戦艦に与えたダメージは、プレイヤーがミスをしても、そのまま残る。ただし、「デュアルシェアーズ」のハサミ等（パーツ）は元どうりに復元する。

○巨大戦艦の弱点やパーツの部分以外に弾が当たった時は「キン」という音と共に弾をはじく。（ダメージは与えられない）。弾が命中している時には、その部分に爆発が起こるので目安になる。

○各巨大戦艦のパーツは破壊すると各30000pts，撃沈すると100000pts が１Ｐ，２Ｐの両方に加算されます。

ZONE
G・H・I・J



●ゾーンGはしあわせゾーン。順当に進んで来た人ならここでハイパーアームになるハズだ。ゾーンJは油断がならない。少しでも気をゆるめると下から「ワ・ガセハ」の激しい突き上げ攻撃を喰らって死。ゾーンH・Iは共に狭い地形が多いので難しい。行かない方が無難。

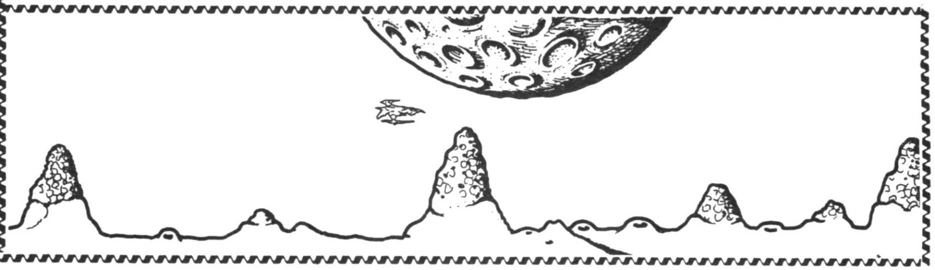
ZONE G

●	○	Ⓑ	Ⓡ	●	Ⓡ	●	Ⓑ	Ⓖ	○	Ⓡ	Ⓖ	○	Ⓑ	Ⓡ	○

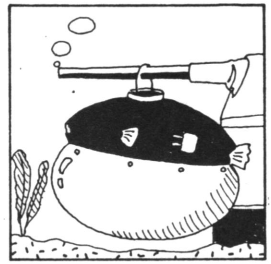
幻のボスキャラ名鑑⑥

画面中央で高度を中央にとって、ボム、ミサイル共に連射していれば良い。ただし、後方からサイクリンがくるので、この時ばかりは、サイクリンの飛行コースの上又は下にまわり込んで、ボムで破壊しよう。

まず、図を良く見てくれ。始まってすぐの場所ではなく、２回目に出て来る同じ地形だ。画面上から出ている大きな惑星を撃つと、金ユニットが出て来る。がしかし、すぐには取らず、青ユニットを持ったリモナーを先に倒す。その後、画面にヒズメが入ったら、金ユニットを取る。こうした方が楽。ちなみに、１、２つ目の惑星には、金ユニットが隠れているが、３つ目の惑星には銀ユニットしかないよ。



バーストアウトM
〈フグ〉



ZONE H

●	○	Ⓡ	●	Ⓖ	Ⓑ	Ⓖ	Ⓖ	●	Ⓑ	Ⓖ	○

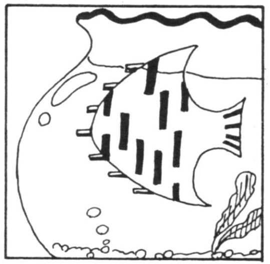
幻のボスキャラ名鑑⑦

今までの宇宙洞窟と違い、かなり通れる所が狭い。地形にぶつからないように注意しよう。狭い地形を進んでいる時に、サイクリンなどの上下に大きく動く敵が出て来ると、おもいっきり頭にくるぞ。

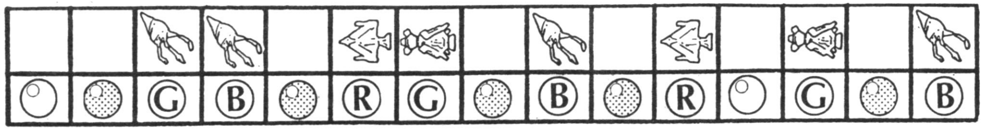
右図の位置まで来ると、後方から、イカだかクラゲだか分からないような敵、サイクリンがやって来る。彼等を全く気にせず、自分の道を進んでも良いが、すると死ぬかも。死にたくないなら、Ａの位置でボムを撃ちつつ、サイクリンがやって来るのを待て。地表の画面スクロールに合わせて、一緒に後ろに下がりつつ撃とう。画面の後方まで下がったら、そこで素早くＢの位置まで進もう。これで少しは楽になるんじゃないかと思う。



リトルストライプ N
〈エンゼルフィッシュ〉

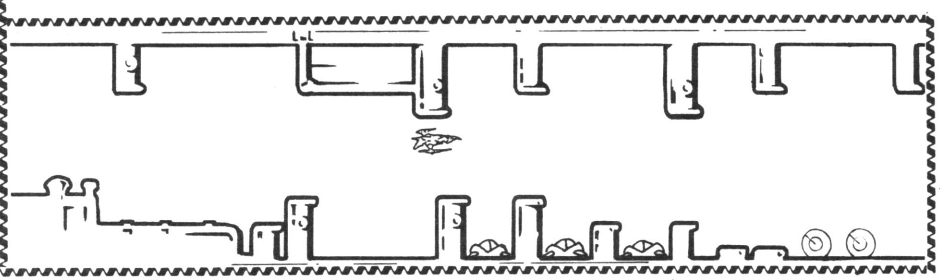


ZONE I



ここは、非常に狭い所にメズヒが３つもいるのだった。気を付けてプレイして欲しい。なるべく画面の前方に出て行きやや上方から、ＳＤ撃ちで破壊するのが理想的。できるだけ素早く、ミサイルを撃たれる前に破壊する事が大切だ。だがこれで安心してはいけない。このすぐ後には、謎の円盤砲台、ニータササが待っている。もし、メヅヒを早く倒せたのなら、「シルバーホーク」を画面上方に進ませ、ニータササが弾を撃ちまくる前にＬＤ撃ちをすればすぐ倒せるが、駄目だった時は、画面中央で弾を避ける事を考えつつ、戦わなければならないぞ。

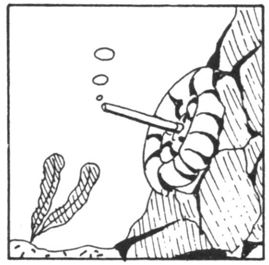
とにかく狭い。やたらと狭い。こういう狭いゾーンだと、地形のスクロールが、凄く早いような気になってしまう。慎重に進め。ここのポイントは、後方から来るサイクリン、それと、やはり狭い地形かな？



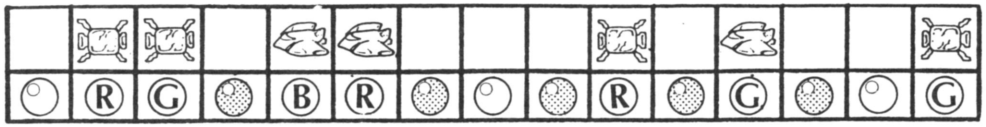
幻のボスキャラ名鑑⑧

ミスティックパワーO

〈アンモナイト〉

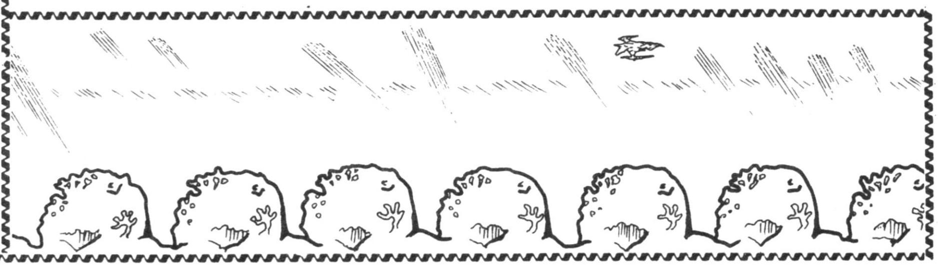


ZONE J



この場所、なんでもないただの岩場に見える。しかしその下には、あのワ・ガセハが、まるでエイの様に身を潜めているのだ。２人同時プレイの時は、１人がおとりになってワ・ガセハのそばに行き、おびき出し、もう一人のプレイヤーが、画面後方に待機してて、ミサイルで激破すると良い。ただし、１人プレイの時は出現地点の上方を素早く通過して逃げるようにした方が良い。それと、下から上に高速移動するスレイドが、ユニットを持っている時は、撃ち漏らしやすい。ミサイルの連射を怠らないようにしよう。

このゾーンにはじめて来た人は、ワ・ガセハの強さに驚くだろう。いきなり下方から飛んで来るミサイルは、場所を知っておかないと死むるかも知れない。それから、パワーユニットを持った敵が倒しずらいので、気を付ける事。



幻のボスキャラ名鑑⑨

バディブレイザー P

〈ウミテング〉

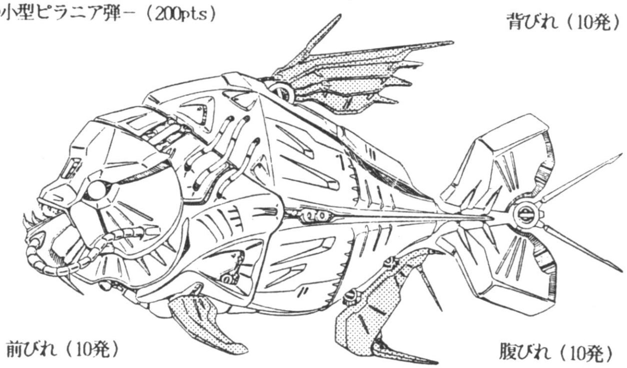


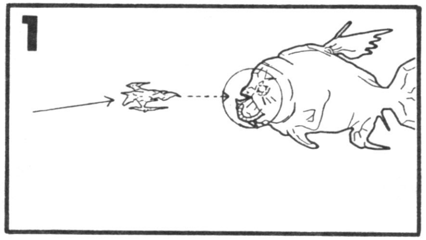
FATTY GLUTTON

ファッティグラトン

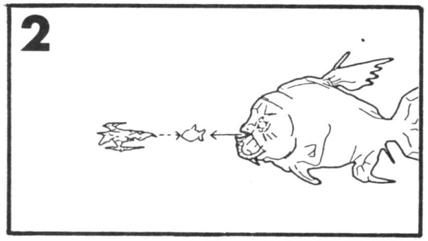
①G(緑),H(赤),I(青),J(紫)
②口の中（40発）
③口から小型ピラニア弾を発射。

○小型ピラニア弾ー（200pts）

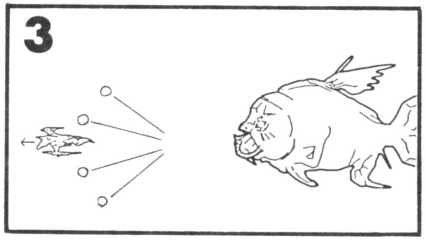




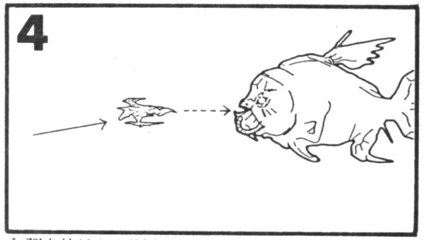
☝戦艦はまず上に移動する。ブラウン管約2/3画面程の間合いを取りつつ、上に追い掛けるように撃つ。



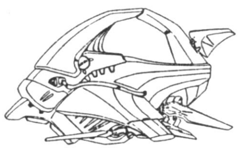
☝すると戦艦が小ピラニアを発射してくる。これはミサイルを連射していれば出現と同時に破壊できる。



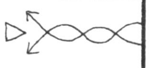
☝小ピラニアを破壊すると、4つの弾に放射状に分裂する。これらは後方に少し下がって間を抜ける。



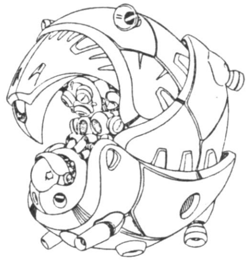
☝弾を抜けたら間合いを元に戻し、初めと同じく戦艦を追い掛けつつ連射する。これを何度も繰り返す。



クロム



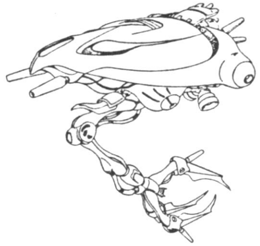
前方から、オニのように弾をはきながら、高速で迫ってくる強敵。なるべく出現と同時に叩け。これは手強いぞ。



バルビ



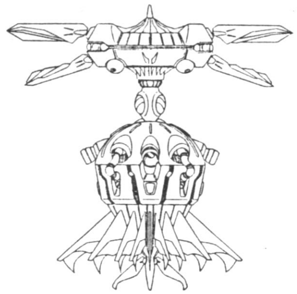
ブラーボとほぼ同じような攻撃方法で戦えばいい。そんなに難度の高くない敵の一つだ。



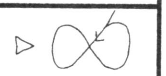
デリドマイト



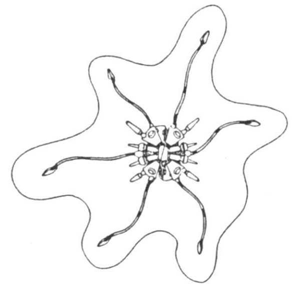
背景に隠れて見えなくなる事が多いが、左へさがりながらボムを撃てば倒せる。ずっと前方にいるとやられるぞ。



デキタリス



X，Zゾーンに出現する。耐久力があるうえに、動きも早いので、良く狙って撃つ事。無理なら逃げよう。

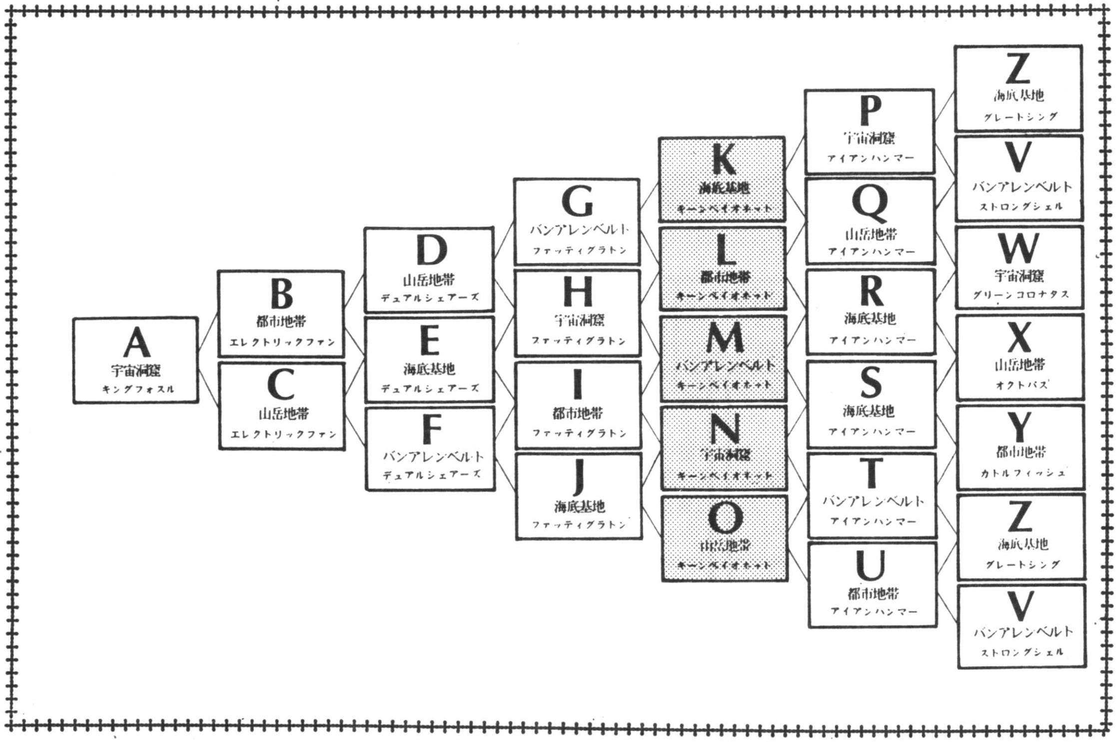


リモナー



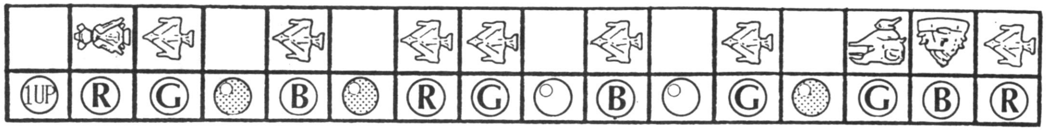
ユニットを持っている時やっつけると2つに分裂するのでお得。前にいると撃てないので、後ろで待て。

ZONE K·L·M·N·O



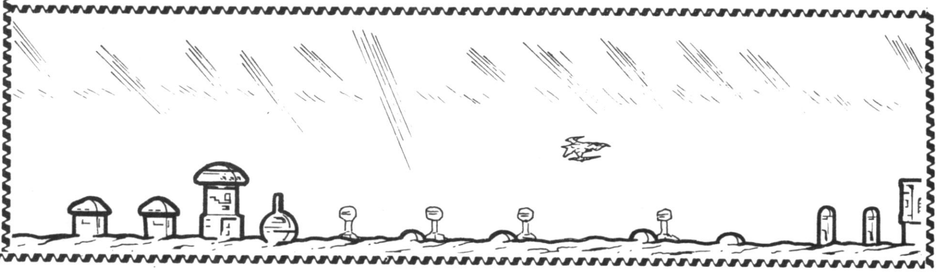
●ゾーンKは比較的易しい。パワーユニットがたくさん出て、１upも取りやすい。イン石ゾーンMは連射が決め手。「カナタ」の深追いはご法度だ。ゾーンQは「トモマヤ」のレーザー攻撃に注意。問題なのはゾーンLとN。この２つの難度は天井知らず。腕に自信があるならどうぞ。

ZONE K



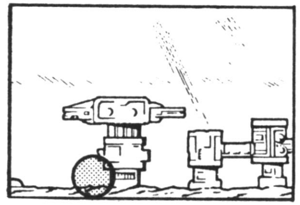
空中（水中？）からやってくる敵は、そんなに難度は高くない。しかし、画面の下の方に、パワーユニットを持った敵が出現した時は、入りくんだ地形が邪魔をして、撃つ事が結構難しい。こういう場合は、「シルバーホーク」を画面の後ろの方に位置させて戦う事が望ましい。このゾーンでは、パワーユニットを持っている敵は、主にロロキンなので、ボムも一緒に撃っていれば、なおいい。地上にある砲台は、画面の上方からＬＤ撃ちをすれば、簡単に壊せるだろう。また、金色のユニットの出現する位置を覚えておくと、ゲーム展開は非常に楽になるぞ。

たいして強い敵もいないし、はっきり言って息抜きみたいなゾーン。おまけに１upもあるし。これはオイシイ。基本的に、画面やや後方で連射していれば、たいていの敵は倒せる。前方にいても良いが、パワーユニットを逃しやすいので注意。



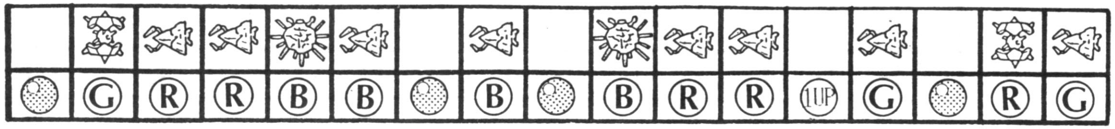
ZONE K

1UP はここだ！



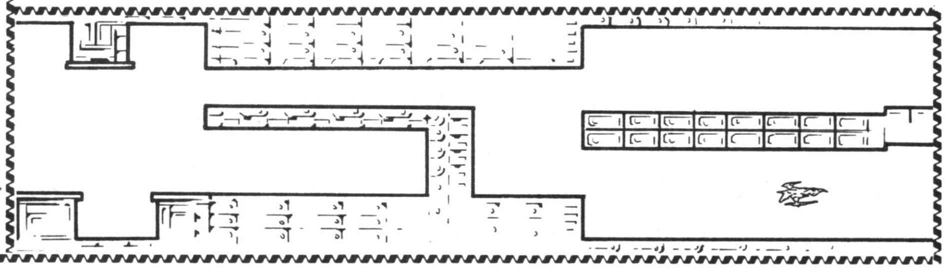
はじまってスグ出現する。建造物の下にあるので、ボムで狙うと良い。

ZONE L



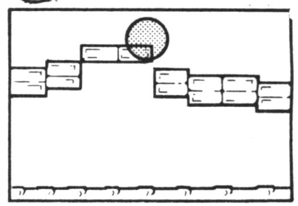
図の位置では下方にある金色パワーユニットを出し、それを取って砲台ジツミと空中物を破壊しよう。しかし素早く行動しなければ画面のスクロールによって上に戻るところが壁でふさがれて閉じ込められてしまい壁に押しつぶされてしまう。注意されたし。また、金色ユニットに頼らずに、画面右側でジツミを出現と同時にツインボムで破壊することも可能だが、自分もかなり被弾する恐れがある。やはり無難に金色パワーユニットを取った方が利巧であると言えるだろう。

都市地帯の中で一番難しいゾーンだ。いたる所に配置されている多弾砲台ジツミＰ19、突然出現するフェナ、耐久力のあるセトアなど、出現する敵がみな鬼の様な攻撃を仕掛けてくる。おまけにツインボムがないとクリアーするのは不可能に近い。危険だ！来るな！



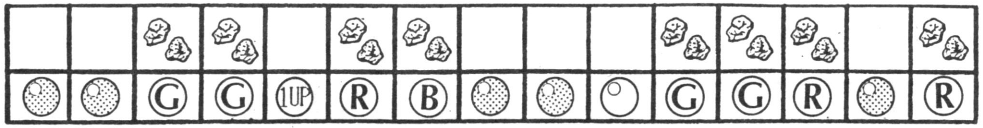
ZONE L

1UP はここだ！



後半で、赤ユニットを持ったサイクリンが２回続けて来た直後の図の位置。

ZONE M



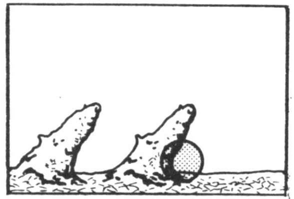
出て来るのはイン石ばかりである。イン石は、飛行スピードがかなり速いので、画面やや後方で、ボムとミサイルを連射して相殺する。ただし、カナタがパワーユニットを持っていたら、若干に接近して確実に破壊するようにしたい。このゾーンとゾーンTに限って、パワーユニットを持っている敵は、画面に出現するまで限定できない。カナタがパワーユニットを持っている時もあれば、ワガタ－キが持っている時もあるのだ。なお、ゾーンGと同じ様に、画面上方に見える小惑星にはぶつかると死んでしまう。

イン石しか出て来ない寂しいゾーン。だが、ひたすらボタンを押さなくてはならない。カナタがパワーユニットを持っている時破壊するとワガタ－キ２つに分裂するが、ユニットも２つになるからオイシイ。なお、カナタは３発、ワガタ－キは１発撃つと破壊できる。連射しすぎて、指が痛くて疲れてしまった人は、このゾーンには来ない方がいいだろう。



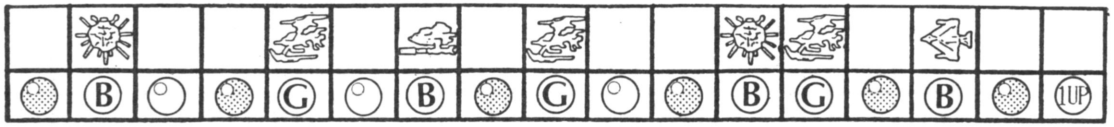
ZONE M

1UP はここだ！



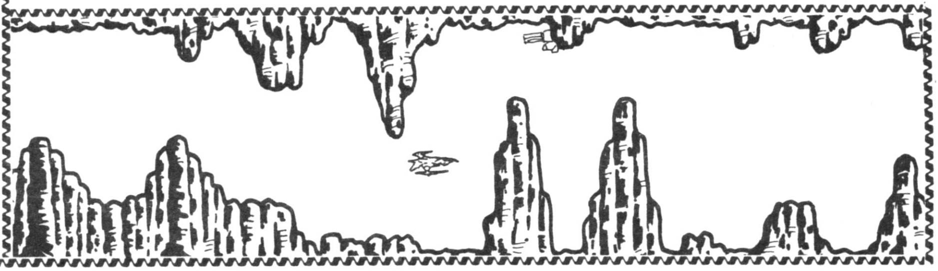
下の壁には緑色の岩山があるが、５つめの岩山の奥にある。ボムで狙え。

ZONE N



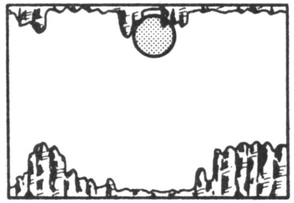
ＳＤ撃ちをマスターしていないと、かなり苦しい戦いになるだろう。まず右の図を見てもらおう。ここに来るとフェナとタバシがまず攻撃してくる。フェナは後方へは弾を撃たない事を利用して、出現したら前方へ逃げてしまうと良い。ただし、タバシもいるので、タバシを倒して、前方へ進む事。次ぎに出現するのがジツミ。ここは、ＳＤ撃ちを上手く使って切り抜ける。なかなか当たらない時はシルバーホークを少しだけ上下にずらすと当たりやすいぞ。ＳＤ撃ちができない人はここに来るまでに練習しておくコト。

上の壁に砲台がたくさんついているので、もしツインボムになっていなかったなら、行かない方が良いゾーンだ。それに、他のゾーンと比べると、パワーユニットの出現する数がかなり少ない。赤などは１つも出現しないのだ。シルバーホークをもっとパワーアップさせたい人も、このゾーンは行かない方がいいと思う。



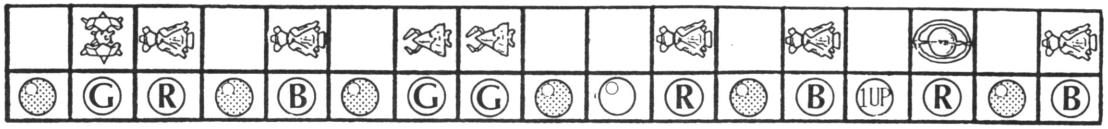
ZONE N

1UP はここだ！



ほとんど最後、青ユニットを持ったロロキンの少し後、図の位置を撃て。

ZONE O

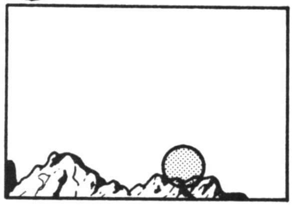


真っ赤な空がカッコイイ山岳地帯。このゾーンは、山岳地帯にしては珍しく、ワ・ガセハは出現しない。ただし、強敵セトアがやってくる。その他に注意すべき敵は、ベンサーとトモマヤだろう。これらは、両方ともＬＤ撃ちを上手く使えば破壊しやすい。このゾーンは１ＵＰの場所が分かりずらいので、地形を正確に覚えておく必要がある。

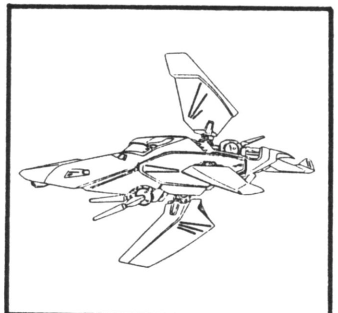
アスターゼ、ブラーボについては、画面中央で連射して戦うと良い。チオナミドは高速で近ずいて来るので、やや後方にいた方が有利だ。難しいのがセトア。高速でジグザグに動く上、ボディに耐久力が有るので破壊しにくい。コツとしては、セトアの飛行コースの上又は下の頂点で待って、そこで連射する事。その他にベンサー、トモマヤは両方とも、弾の切れ目を狙って、上方からＬＤ撃ちで倒す。下方からだと弾に当たりやすい。なるべく上方から狙う方が得策。



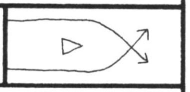
ZONE O 1UP はここだ！



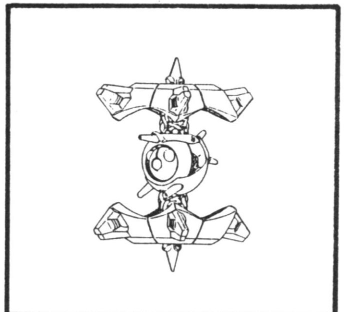
後半、青ユニットを持ったアスターゼが来た後。図を覚えてないとツライ。



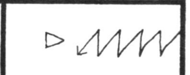
スピクリム



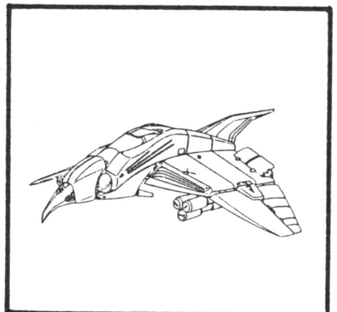
後方から高速で迫ってくる敵だ。敵の飛行コースの上で待ち、後ろへさがりながら迎え撃とう。



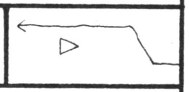
セトア



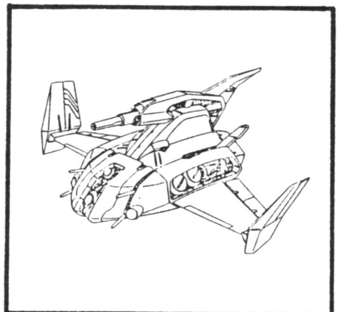
たくさん撃ち込まなくちゃなんないのに上下に大きく動くのでつらい。難しいと思うなら無理にせずに避けろ。



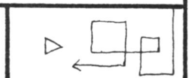
クロドライド



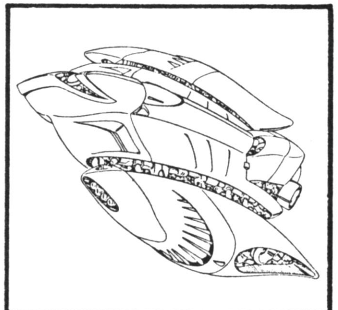
ユニットを持った敵が、背景の下に隠れて、倒せなくなる事があるので、早めに倒すのが望ましい。



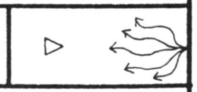
ラルジル



かなりトリッキーな動きをするので、その移動パターンに惑わされないように気をつける事。落ち着いて狙え。



カイン



画面後方で、ボムとミサイルを同時に撃ちながら戦え。まずやられることはない。とても易しい部類の敵である。

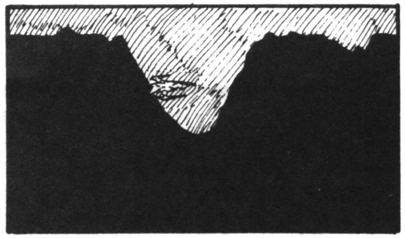
TECHNIC

レーザーにパワーアップするな！

ミサイルはランクアップさせない方が、戦闘に有利だった！　一見強力そうなレーザーやウエーブだけど、それらには決定的なデメリットがあった。「シルバーホーク」の連射能力には限界があり、一定数以上、弾を連射すると、その弾が画面から消えない限り次の弾が撃てない。特に、レーザー，ウエーヴは敵を突き抜けてしまうので、撃って画面から消えるまでの時間がより多くかかり、よけい連射しにくい。また、せっかくレーザーになっても、それに合わせて巨大戦艦の耐久力も上がってしまう。ミサイルのままが一番なのだ。ミサイル時のレベルゲージを５～６段階目にしておいて戦うと、なおいい。万が一、ひとつ赤ユニットを取ってしまった時でも、レーザーにならず、取り返しがつく。

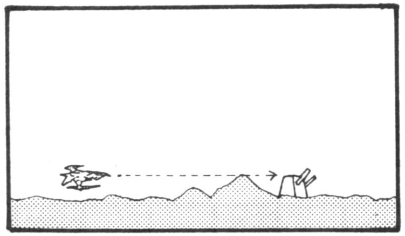
暗い時はセーフティー

各ゾーンでゲームがスタートする時、真っ暗な画面が段々明るくなってから始まるが、それを「フェードイン」すると言う。フェードインしているときは、「シルバーホーク」は背景に当たっても死ぬことはない。その間は、安全にユニットを出現させたり出来る利点がある。



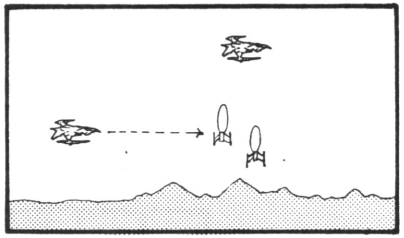
岩肌すれすれから撃て

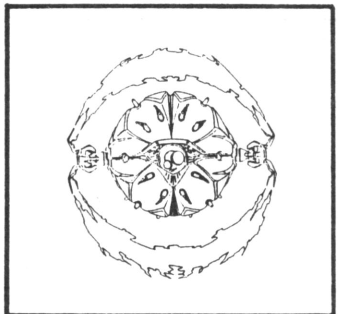
図の様に低い丘の向こう側に砲台が有る時、丘の上（又は下）ギリギリを狙って撃て。そうするとミサイルは岩肌スレスレを飛んで砲台を破壊できる。ミサイルが単発の時は良く狙わないと当たらないけれど、平行 2,3発のミサイルなら、楽に成功するはずである。



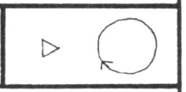
連係プレイ

２人プレイのテクニック。ワ・ガセハが出現するゾーンに来たら、まず、一人の戦闘機が、画面前方の上空へ行く。もう一人は、後方の低空でミサイルを連射している。すると前方のプレイヤーにつられワ・ガセハが飛び出すが、後方のプレイヤーの撃っているミサイルに破壊されてしまうのだ。

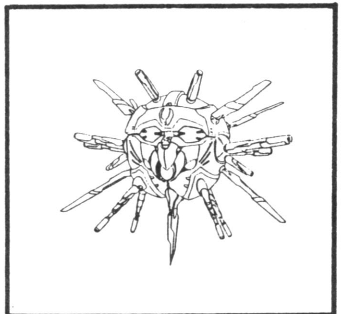




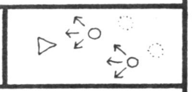
チオナミド



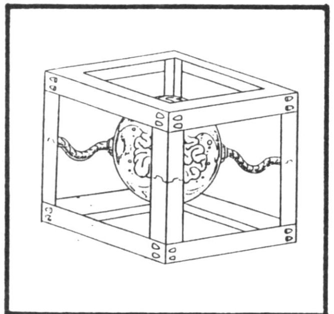
８体でフォーメーションを組んで高速で追ってくる。だが、画面後方でミサイルを撃っていればまず安心だ。



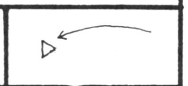
フェナ



テレポートしてくるいやらしい敵。後方には、弾を撃たない。アームを持っていると、弾を増すので注意せよ。



ヤズカ
タカーミィ



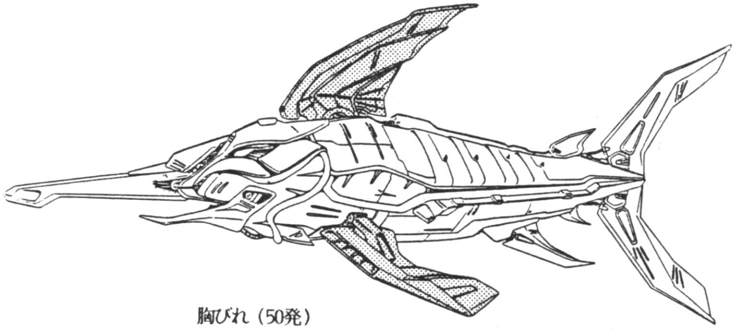
戦艦と長時間戦っていると、最高８体のフォーメーションを組み追ってくる。更に約３分間すると弾をはく様になる。

KEEN BAYONET

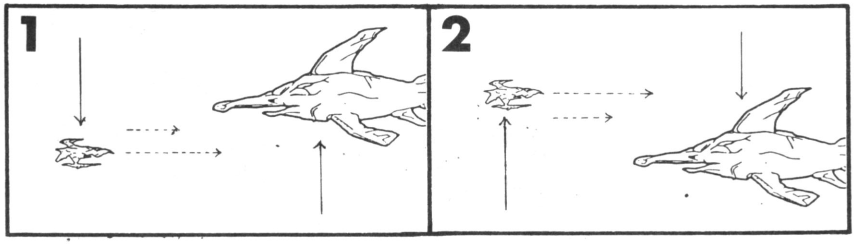
キーンベイオネット

①K(青),L(赤),M(緑),N(紫),O(銀)
②口の中（50発）
③背びれからレーザー、口の先から炎、胸びれからハリ状の弾を発射する。

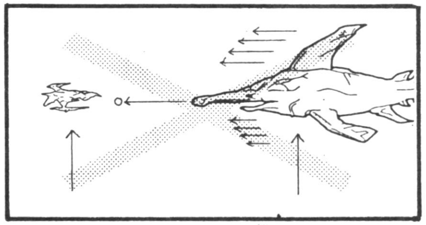
背びれ（50発）



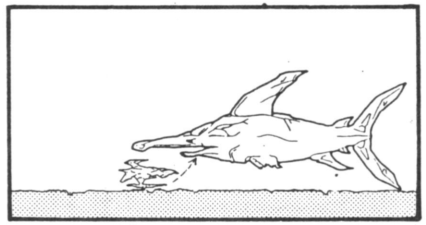
胸びれ（50発）



↻この戦艦は「シルバーホーク」と高度が近くなると弾やレーザーを撃つ性質がある。戦艦が上昇したら戦闘機を下へ、戦艦が下降して来たら上に、常に戦艦とすれ違うように弾を避けながら、口を狙って撃つ。



↻ファッティグラトンと戦う時のように、戦艦を追い掛けて撃つと弾を浴びてしまう。やめた方が良い。

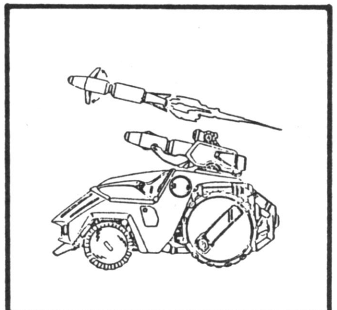


↻先に下ビレを壊すと、図の位置が安全地帯になる。ツインボムがあるならここから口を攻撃してもよい。

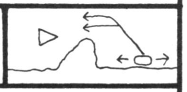
地上物 天井物 浮遊物

表のひとつひとつには、①キャラクターの形、②敵キャラクターの移動パターン（▽はシルバーホーク）、③キャラクター名、④特徴と攻略法、が紹介されている。

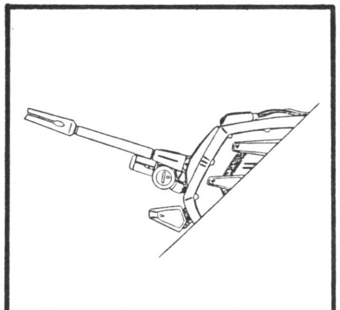
敵キャラクターは、１発の弾で倒せるものも多いが、多く撃ち込まなくてはならないキャラクターもいることに注意すること。



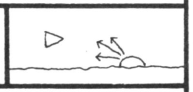
ベンサーG21



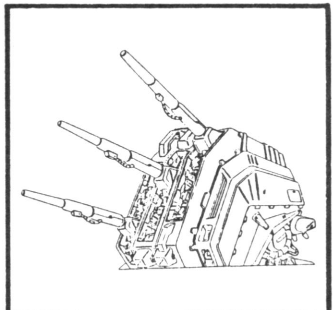
画面やや上方でLD撃ちを使ってなるべくは早くやっつけよう。ミサイルは下より、少しずつ上に避けた方がいい。



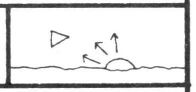
ワカシイQ7



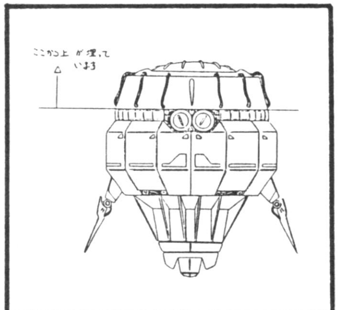
後方には弾を撃たないので、無理して破壊することはない。LD，SD撃ちを上手く使って破壊しろ。



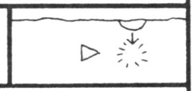
タジフA5



ワカシイとほぼ同じで、やはり後方には攻撃してこない。もちろん無理をせずに、逃げるのも良い。

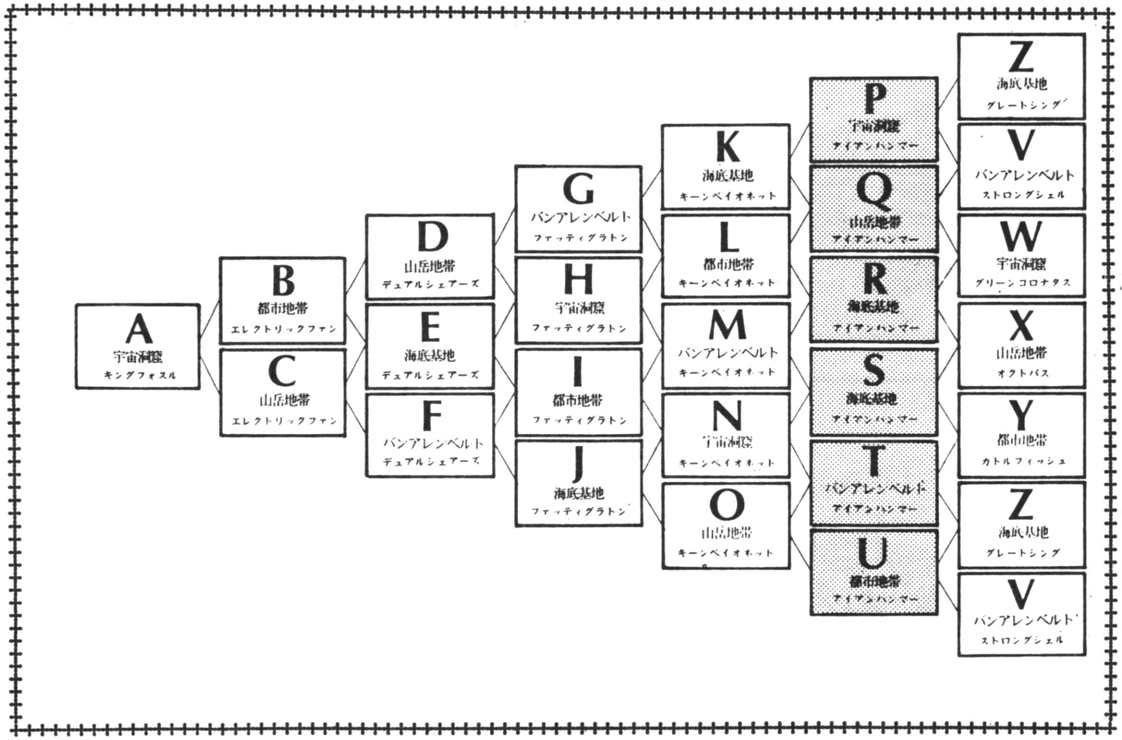


マヤリーク
D18



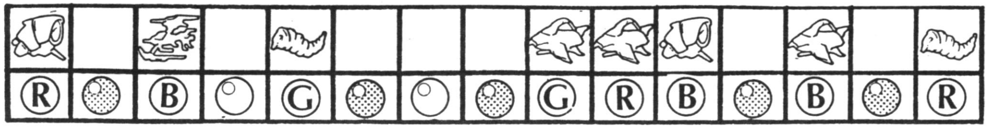
自爆したときの爆風に触れるとやられてしまうので注意。自爆する前に８発撃ち込めば破壊でき、得点も入る。

ZONE
P・Q・R・S・T・U



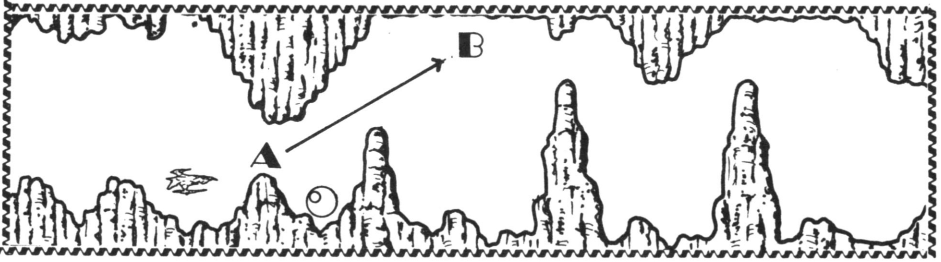
●ゾーンPは避けたい。「クロム」の攻撃が激しいし、ハイパーアーム を装備していると岩肌にはじかれて岩山に激突してしまう可能性が高いから。ゾーンSとUも難易度が高い。ゾーンRはパワーユニットがたくさん出るおいしいところ。最後のチャンスだ。取りまくれ。

ZONE P



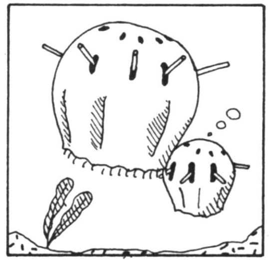
全体的に難易度の高いゾーンなのだが図のあたりが特に難しいと思われる。戦略としては前方から飛来するクロムをA地点で待ち構え全滅。この時にボムで金色のパワーユニットを出す。この後パワーユニットを残したままB地点に移動し後方からくるネシウムにそなえる。ネシウムが出現した後にノウコが後ろから来るのでここで始めてパワーユニットを取り敵を全滅させるのだ。また、A地点からB地点に移動する際、ハイパーアームになっていると壁にはじかれる恐れがあるのでレバーさばきは慎重に。

宇宙洞窟ゾーンなのだが、とにかく難しい。敵の攻撃が無茶苦茶に厳しいのだ。前方からうなりをあげてねじれ飛んでくるクロム、悪夢のようなミラーゼ、メズヒ、タボク、ネシウム、ノウコの混合攻撃などなど。マルチボムがない時には来ない方が良いゾーンである。

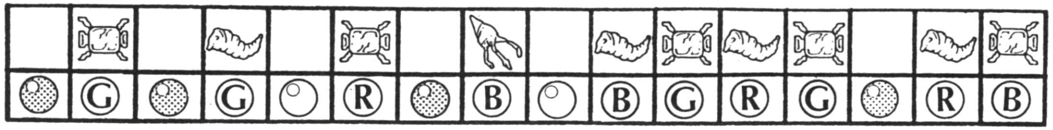


幻のボスキャラ名鑑⑩

ハードマウルスク　Q
〈クラゲ〉



ZONE Q



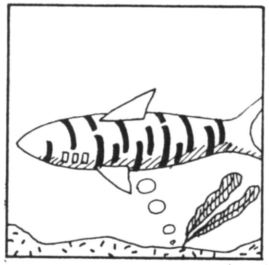
右の図を見て欲しい。大体こういった山岳地帯には、あのいやらしいミサイルワ・ガセハが潜んでいるのだ。ここでは当然左の山の下に素早く、画面の上方を通過して切り抜けよう。次に、レーザーを撃つ、これまたイヤラシいトモマヤ。これは、上方からＬＤ撃ちで破壊するのが一番良いが、もし無理な時は、撃ちまくられるレーザーの切れ目をかいくぐって、前方へ逃げるしかない。かなり危険な行為ではある。死と隣合せだ。そのほかは、高速で飛来するスレイド。いい加減疲れて来てヒリリと痛い右手、後一息だ。ピクピク。ケイレン連射せよ。

このゾーンほど、ワ・ガセハのイヤラシサを感じる所はないだろう。なにしろ、ちょっと大きな山があったら、その下にはワ・ガセハがいると思って間違いないほど多く出現するのだ。最も楽なＡＢＤＧＫＱＶコースのなかで、かなりむずいゾーンになる。

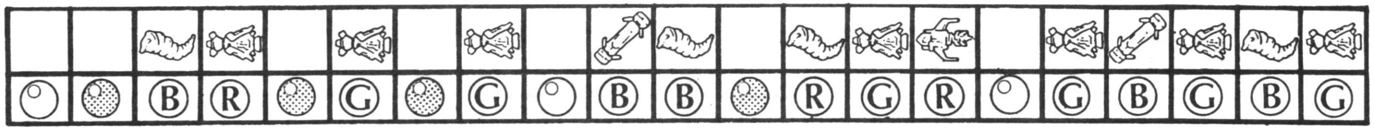


幻のボスキャラ名鑑⑪

ガードサベージ S
〈サメ〉

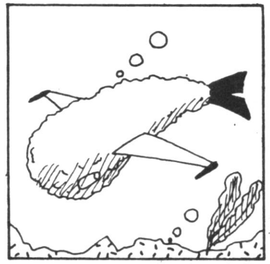


ZONE R



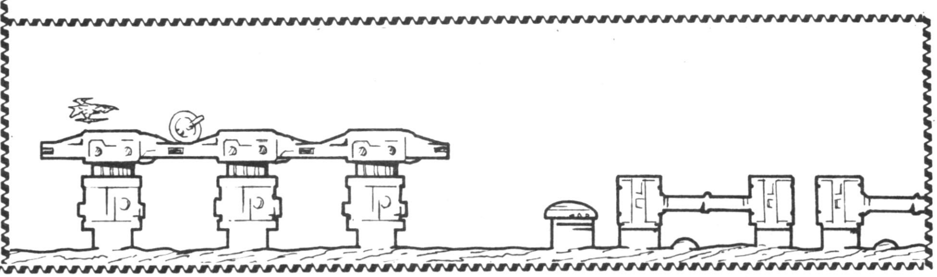
幻のボスキャラ名鑑⑫

タフスプリングU
〈エビ〉

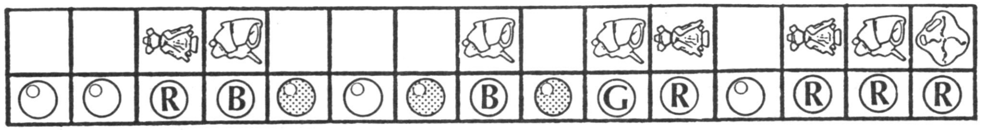


今までの海底基地のゾーンと同じく画面やや後方で戦うようにしていれば、ほぼ安全である。ただし、アミドが出現したら要注意。ソイドと同じ様に、８発も撃ち込まなければ破壊できない。高度を画面中央付近にとり、そこで連射して破壊しよう。その他、注意するのはニータササ。回転して全方向に弾をまき散らす強敵だが、このゾーンの場合は、ほとんどミサイルで倒せる場所にいる。だから出現場所を覚えなくても、出現とほぼ同時に倒すことができるハズだ。ミサイルで倒せない所にある時は、ＬＤ撃ちを上手く使って破壊しよう。

ゾーンＸへ行こうとしている人はこのゾーンを通るのをオススメする。もし、マルチボムになっていなくても緑のユニットがかなりの数出現するゾーンだからパワーアップできる。更に青のユニットもかなりの数出現する。次の最終面のためにアームを貯めておくことができるので他のゾーンと比べると、かなり良い状態で最終面へ行くこができるだろう。

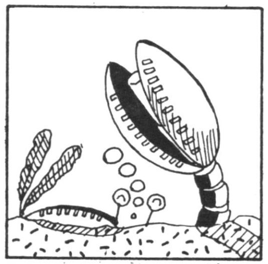


ZONE S



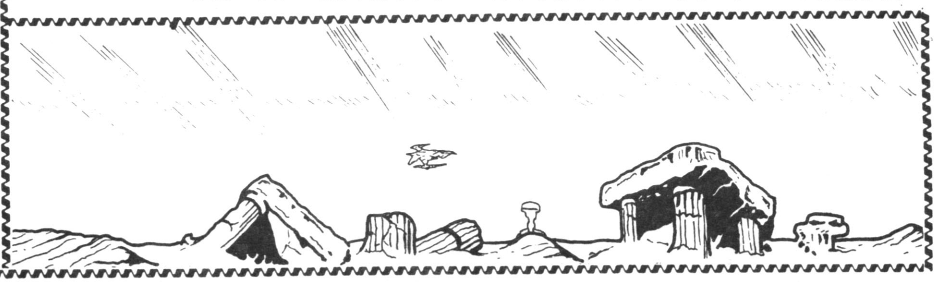
幻のボスキャラ名鑑⑬

デュアルシェアーズT
〈カニ〉

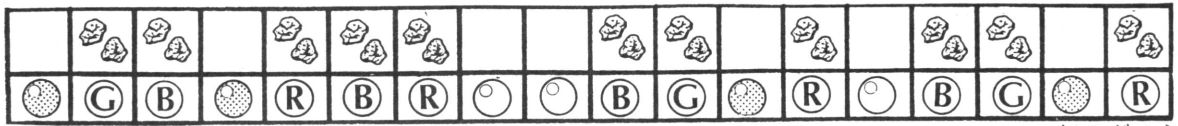


このゾーンで最もツライ所は右の図で示される場所だろう。上と下から弾を撃ちながら来るクロムは両方を同時に倒すのはムリ。飛行コースの下の頂点で待って下からくるクロムだけをミサイルで破壊する。その時に後方にさがりながらボムを撃ち、そのボムで上のクロムを狙うとより良い。ただし右図の位置のように後方からネシウムが来るときはクロムを撃ちつつ、更にネシウムもマルチボムで狙わなくてはならない。とにかく難しいゾーンなので、マルチボムにパワーアップしていてアームの耐久力もたくさんたまっている時以外は来ない方がいい。

今までの海底基地のようにスローテンポではなく、鬼の様に弾を撃ってくる敵が多く出現する。パワーユニットが赤以外ほとんど出ないので、メリットがない。なるべく来ない方が良いと思う。ゾーンＸへ行く人はここを通るよりもゾーンＲへ、ゾーンＹへ行く人はゾーンＴを通って行った方が簡単。ザコのはずであるネシウムもこのゾーンでは強敵だ。

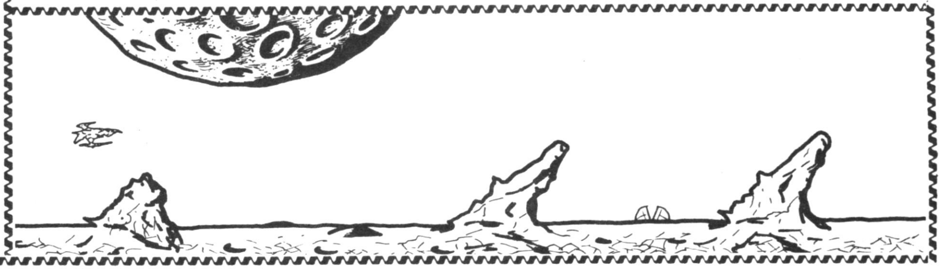


ZONE T



イン石ゾーン攻略についてのポイントはやはり分裂するカナタＩ10（大きいほうね）の撃ち方だろう。前の方からくる奴は容易に分裂させ、破壊する事ができると思うが、突然斜め上から降ってくる奴となると話が違う。目の前で分裂されてその破片（ワガターキＬ３）に当たってしまう事がよくある。そんな時はカナタが分裂する瞬間（爆発している時）に「シルバーホーク」を突っ込ませてやれば良い。爆発している間は当たっても死ぬことはないので通り抜ける事が可能なのだ。これは覚えておくといいぞ。

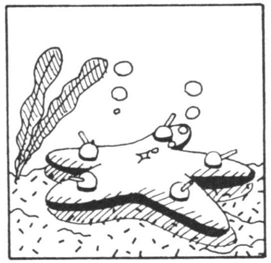
イン石ゾーンだ。多少、イン石降り方が激しいものの、根本的な所はやはりＭゾーンと同じである。したがってこのゾーンでも金色パワーユニットを取るタイミングがポイントになり、地上砲台が画面上に出現するまで、ワザと取るのを待つなどのテクニックを使ったりしたい。



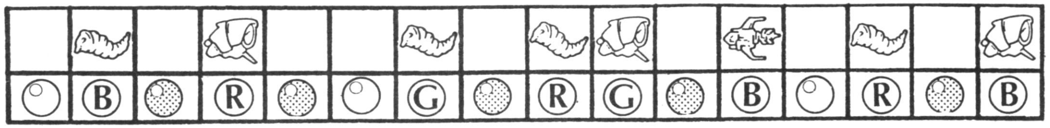
幻のボスキャラ名鑑⑭

ファイアースター　V

〈ヒトデ〉

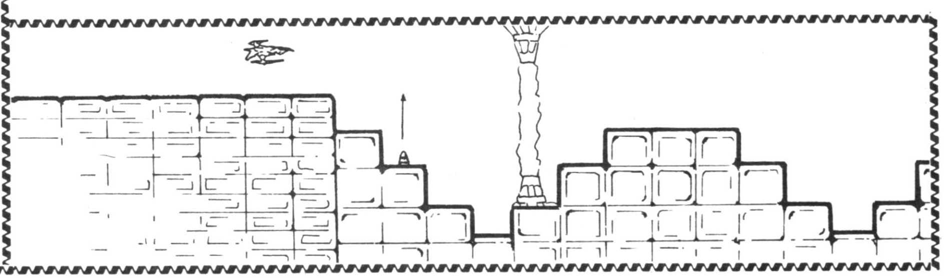


ZONE U



右図のあたりは、画面の下半分以上が、ブロックで覆われていて、その奥に何が隠れているのか全くわからない。だが、ラハーオのある直前のブロックの中には、いやらしくもワ・ガセハが隠れているのだ。「シルバーホーク」が近づくと、ここぞと言わんばかりに飛び出して来てプレイヤーを驚かせる。ワ・ガセハが出てきたら、すかさず後ろへ下がろう。その後ラハーオを、下の台を破壊して突破すると、続けて後方からネシウムがやってくる。これは、画面の右下、あるいは右上でマルチボムを撃って破壊するとよい。

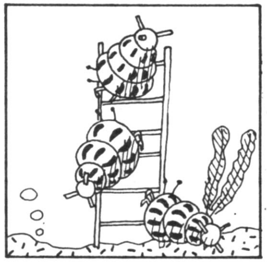
地形が邪魔をして敵が見えない所が多いので、ワ・ガセハの位置は必ず覚える事。全体的に、画面後方よりは、前方で連射している方が良い。ネシウムのバックアタックには注意。かなり強いぞ。



幻のボスキャラ名鑑⑮

マイホームダディ　W

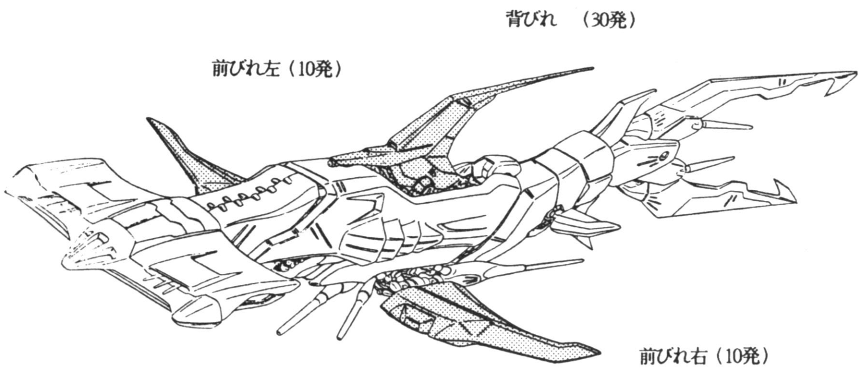
〈ヤドカリ〉

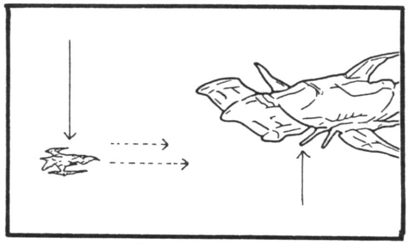


IRON HAMMER

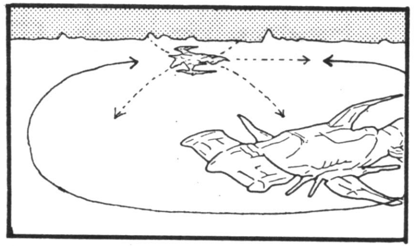
アイアンハンマー

①P(青),Q(赤),R(緑),S(紫),T(銀),U(金)
②特になし。本体を撃つ。(70発)
③頭部からハリ、機銃からレーザー、尾からホーミングミサイルを発射する。

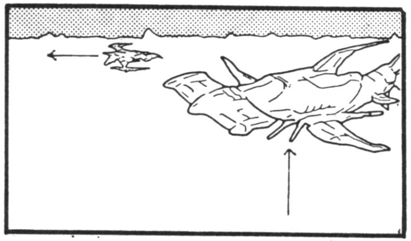




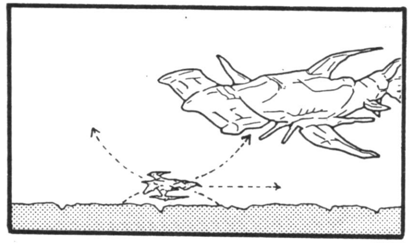
基本的にはキーンベイオネットと同じ様に戦う。常に戦艦とすれちがうように弾を避けて攻撃する。



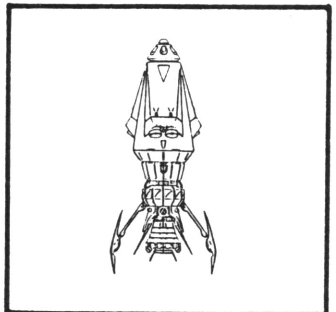
マルチボムになっているなら、もっと楽に倒す方法がある。図の位置でミサイルとボムを連射だ。



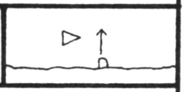
戦艦が発射するホーミングミサイルは、マルチボムで相殺できる。ただし戦艦が上がって来たら、戦闘機を左に一時退避させないと体当りを喰らう。



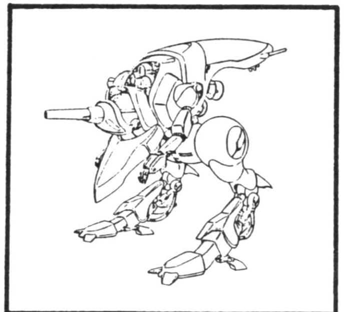
またこれらの方法以外に、下の壁ギリギリの位置から攻撃しても楽に倒せる。ハイパーアームがある時は、壁に接近しすぎて弾かれないように。



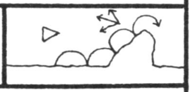
ワ・ガセハH20



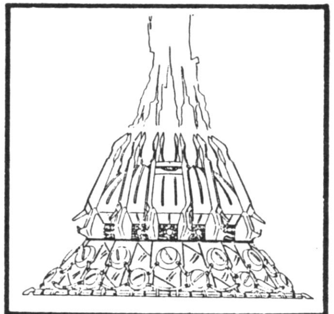
出現場所をだいたい覚えて、上空を通過して逃げろ。あるいは、地上に待機中の所をボムで倒せば楽だぞ。



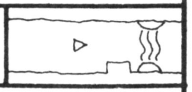
ノウコV15



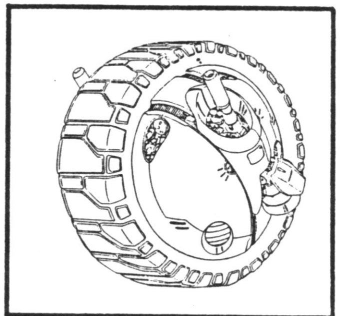
何回かはねた後、しばらくの間、動きが止まるので、そのスキに連射して破壊する。動いている時は狙いにくい。



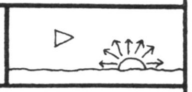
ラハーオB22



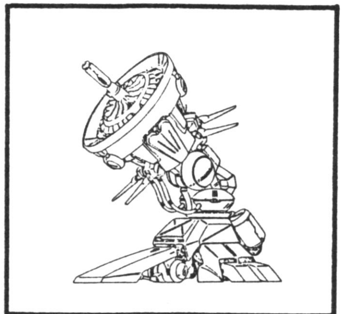
どちらか1つを破壊すれば、バリアーはなくなる。撃ちやすい方を狙って、ボムを連射して倒すンだ。



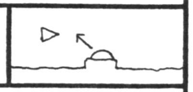
ニータササN2



回転して、全方向に弾をまきちらす。砲台が右を向いた時を狙って破壊する。絶対に撃ち逃すな。

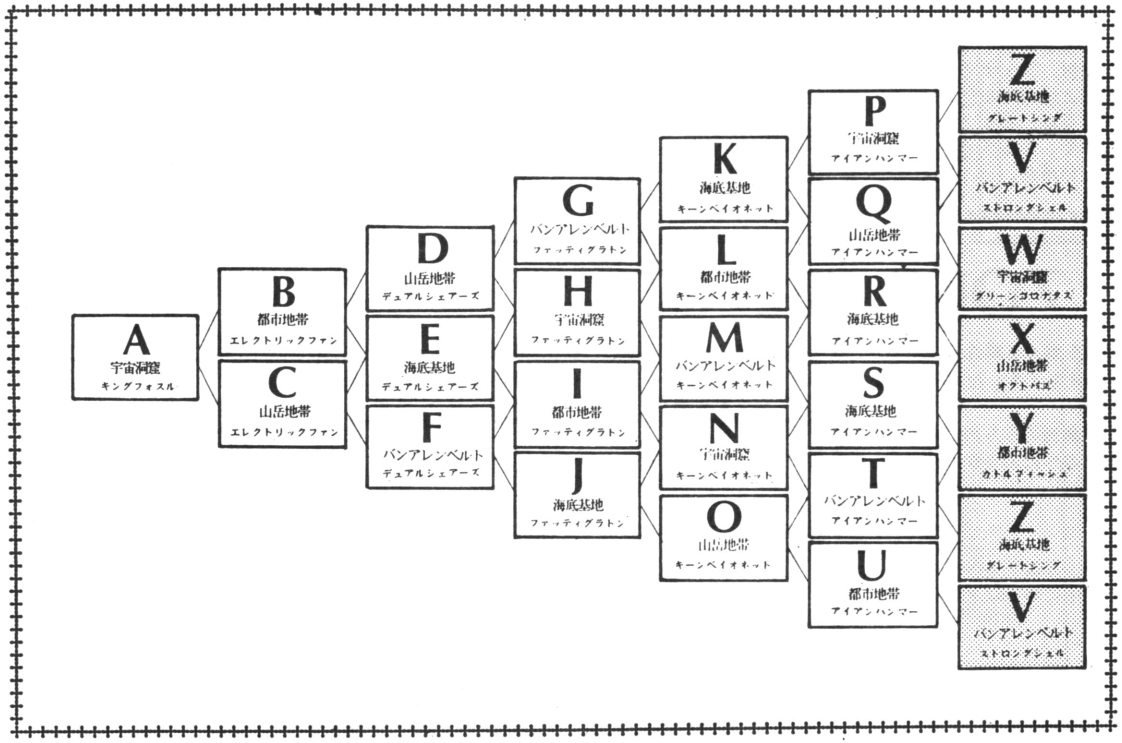


ウカサR24



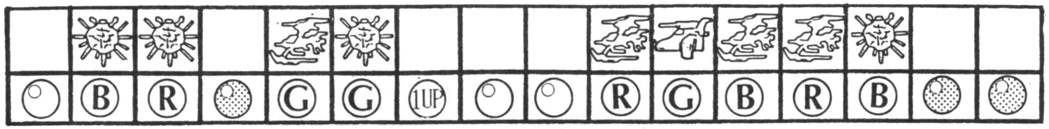
左上にしか撃てないが、連続して撃ってくる。弾の切れ目を狙って、LD撃ちを上手く使って破壊する。

ZONE V・W・X・Y・Z



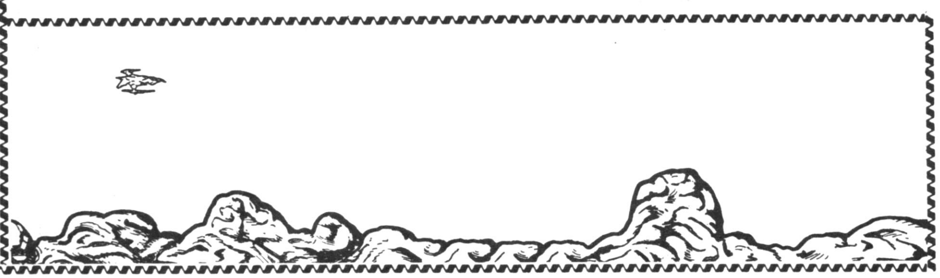
●遂に来た。夢にまで見たファイナルゾーン！ オニの様に激しい攻撃が「シルバーホーク」を襲う。ゾーンW・Yなどの地形が狭いエリアでは敵の攻撃をかわすのがやっと。たえろ。たえるのだ！ ここを抜ければクライマックス。最終決戦！ 力を出し切ってエンディングへ向かえ。

ZONE V



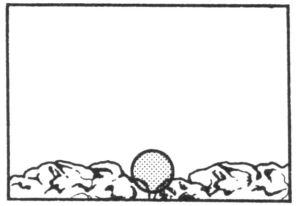
イキナリ出現するフェナに就いては前に説明したソイドの倒し方と同じ様に、敵の少し上（又は下）で敵から離れて、ミサイル攻撃すれば敵の弾を喰らわずに倒せるし、ユニットを取ることも出来る図の地形では、フェナとラワガスとミラーゼが同時に攻めて来る。ラワガスは一度近付いて敵が下に動いたら上を通過する。ミラーゼは画面後方で連射。フェナはさっき説明した倒し方で戦えば何とかなる。１UPユニットも出現するが、ちょっと分かりずらい所に有るので、なるべく地形を詳しく覚えておきたい所だ。

ここで一番イヤな敵はフェナ。他のゾーンの時と同じく、前方へ逃げてしまっても良いが、パワーユニットを持っている事が有るので、逃げずに撃ちたい。巨大戦艦は物凄く弱いので、もし１回くらい死んでもあきらめずに最後まで進むことだ。戦艦までたどり着ければたとえ「シルバーホーク」が最も弱い状態でも倒せるに違いない。



ZONE V

1UP はここだ！



緑ユニットを持ったミラーゼとフェナの後。地形の切れ目が目印になる。

ZONE SELECT

やっとの思いでボス戦艦を撃って撃沈し、ホッと一息ついたまでは良かったが、迫って来る分岐点のカベに激突してしまい、悲しいオモイをしたコトはないかな？そんなキミにそっと教える、コース選びのコツだ！

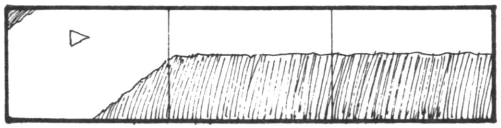
●巨大戦艦を倒したら、三画面のうちの一番左の画面へ下がる（前に出るとカベにぶつかるぞ）。



●行きたいゾーンの方向（上又は下）へシルバーホークを移動させる（真ん中にいてはダメ）。



●後は画面のスクロール任せで次のシーンへ行ける（レバー操作は不要）。この間キミは、ヨソ見をしてててもマンガを読んでも安心だ。



最終面までのおすすめ攻略ルート

●初心者向き：Ｖコース

A→B→D→G→K→Q→V

●上級者向き：Ｗコース

A→B→D→G→K→Q→W

●中級者向き：Ｘコース

A→B→D→H→M→R→X

●プロフェッショナル向き：Ｙコース

A→C→F→J→O→T→Y

●エキスパート向き：Ｚコース

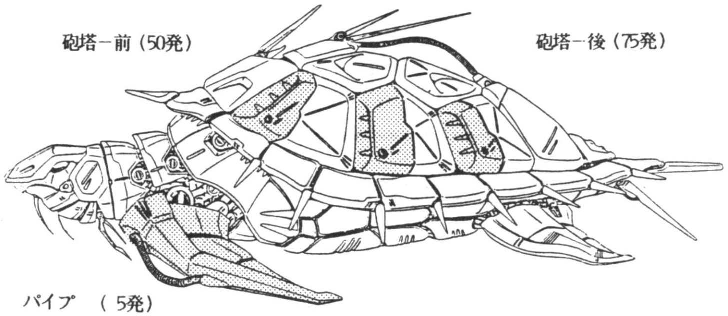
A→C→F→J→O→T→Z

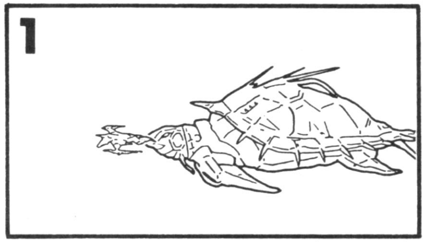
※２人同時プレイの時、分岐点で２人が別々の方向を選んだ時、プレイヤー１側が優先される。

STRONG SHELL

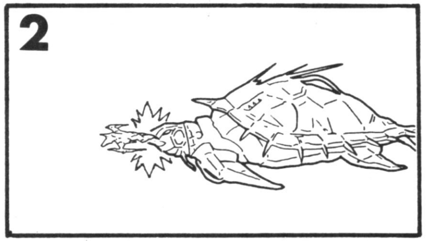
ストロングシェル

①V（茶）
②頭（60発）
③頭部からホーミングミサイル、背中の3つの砲塔から赤い丸い弾を交互に4発づつ発射。

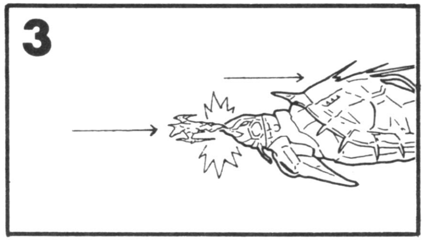




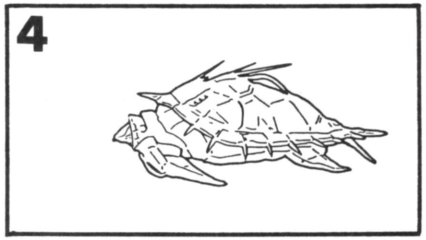
☝「シルバーホーク」を、機首が巨大戦艦の頭と触れ合うくらいの位置に待機させ、実体化を待つ。



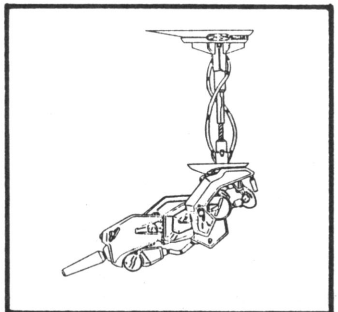
☝巨大戦艦が実体化したら、すかさずミサイルとボムを思い切り連射しまくれ！



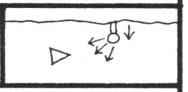
☝すると敵戦艦は少しずつ後方へ下がり始める。それを追いながら続けて連射。1,2 秒後には倒せる。



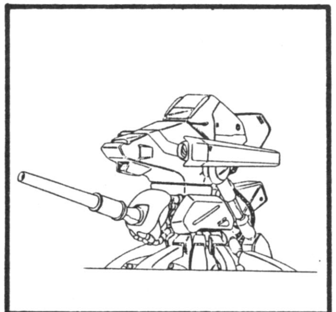
☝ちなみに戦艦がたまに首を引っ込める。その時はダメージを与えられない。首が再び出るのを待て。



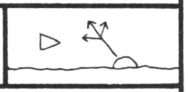
タボクC4



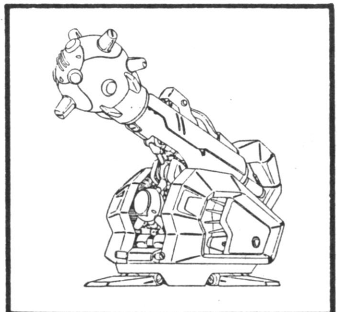
ウカサのように、弾の切れ目を狙う。ツインボムがない時は、天井にへばりつくようにして撃つのだ。



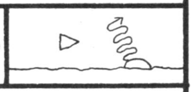
ラムーシニT13



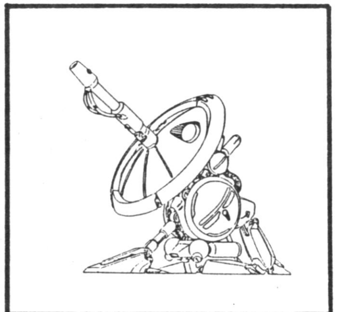
砲台から撃たれた1発の弾が3つの弾に分裂する。下の方にいればまず当たることはないので楽に倒せるだろう。



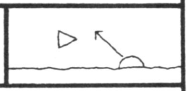
カオミートE6



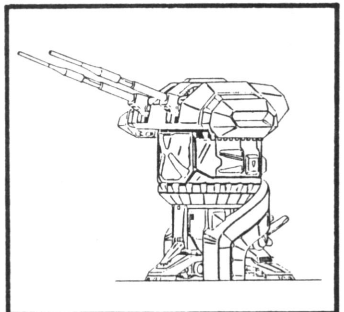
SD撃ちを使って倒す。カオミートの出す赤い弾は、自分のボムを相殺してしまうので、弾を避けて攻撃する。



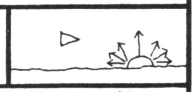
トモマヤJ23



左上にしか撃てないが、なんとレーザーを撃つのだ。当たるとアームをもがれるし、やられる事もある。

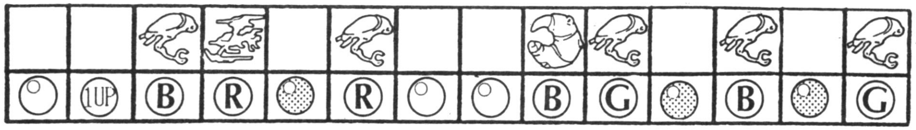


ノジツS1



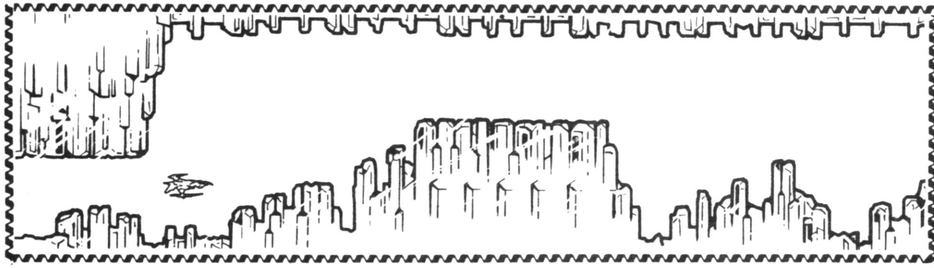
ニータササのように、後方にも撃ってくるので、撃ちもらしてはならない。もし、逃がすと厳しくなるぞ。

ZONE W



上壁にへばり付いている砲台ジツミはいやらしい。背景が邪魔してなかなか素直に破壊出来ないのだ。右図の位置にあるジツミはAの位置でＳＤ撃ちを使い倒すと良い。ただし、１つ破壊した後にもう１つのジツミが待っているので、こちらはＬＤ撃ちで。もし、ウエーブまでパワーアップしているなら岩壁の手前から撃とう。壁を抜けて楽に破壊できる。



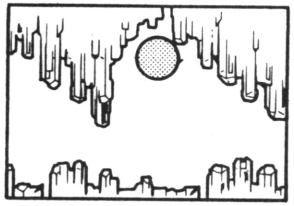


左図のシーンに来た場合今度はＬＤ撃ちを使って破壊する。もしも、ウエーブにパワーアップしているのならば、やはり岩壁の手前からウエーブを打つと、ウエーブが岩壁を貫通、破壊する事が出来る。そのほか、ノウコに就いては、金ユニットを出現させ、取らずに待つ。ノウコが画面に出現してから金ユニットを取って一気に破壊したらいいぞ。

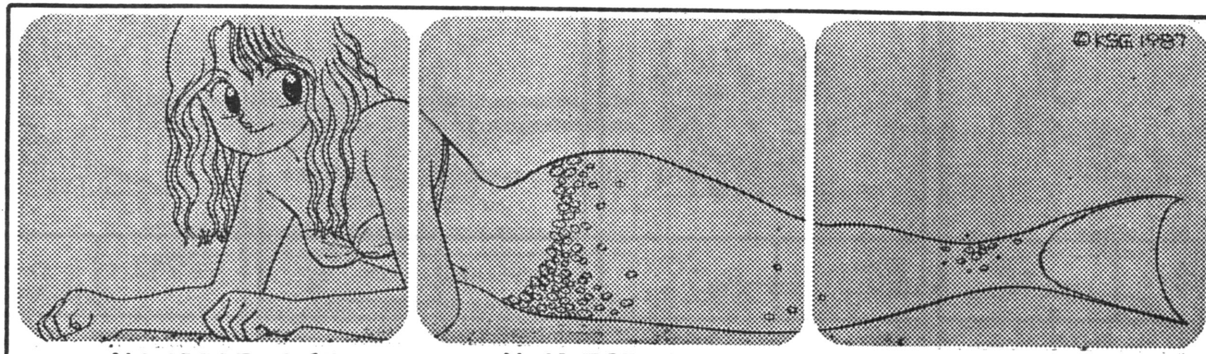
このゾーンに来るまでに、ＳＤ撃ちとＬＤ撃ちを是非マスターしておいて、天井にへばり付いているイヤラシイ砲台ジツミを破壊出来るようにしたいもの。場所によってＳＤ撃ちやＬＤ撃ちを使い分けなければならない。もし「シルバーホーク」が、ウェーブまでパワーアップしているなら、敵砲台の左側にある岩山の手前から、ウェーブを撃とう。岩山を突き抜けて砲台を倒せるだろう。これはとても楽である。ジツミの他で強い敵と言えばノウコ。ノウコについては、他のゾーンと同じくミサイルやボムを連射して倒すのも良いが、出現前に金ユニットを出しておいて、ノウコの出現を待ってからユニットを取って、破壊する方法がもっとも得策だ。

ZONE W

1UP はここだ！



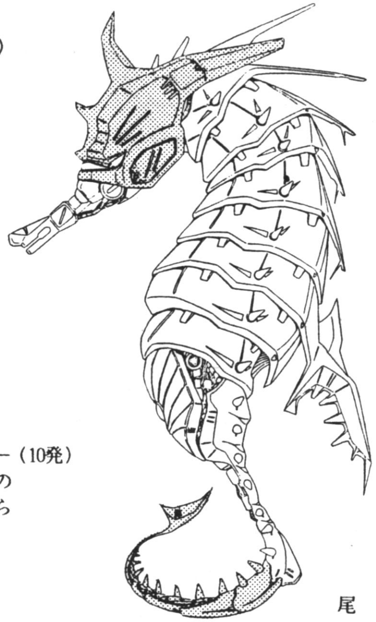
スタート直後だが、フェードイン前に出すと画面外に出てしまうので注意。



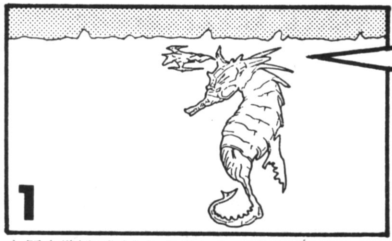
MONITOR ONE　MONITOR TWO　MONITOR THREE

GREEN CORONATUS

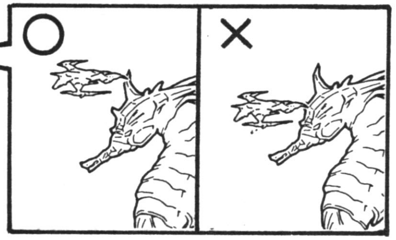
グリーンコロナタス



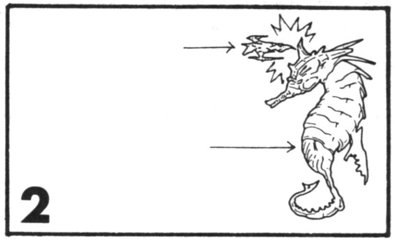
①W（緑）
②頭部カブトの下のカラータイマー（10発）
③口からホーミングミサイル、体の
すき間から赤い丸い弾、ヘソから
レーザー弾を発射する。



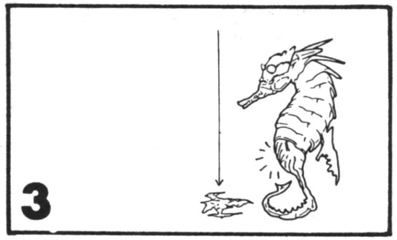
巨大戦艦が浮上してきたら、機首が戦艦のツノに触れる位の位置で実体化を待つ。



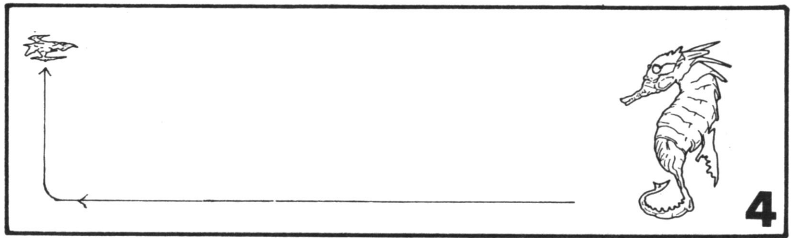
この時やや上の位置で待つ。下に行き過ぎると戦艦が実体化した時弾に当たってしまうのだ。



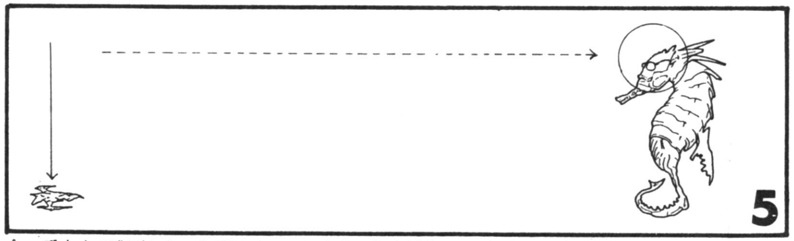
実体化後戦艦は右へ動く。それにくっついたまま右へ移動して連射する。実体化してから約二秒間は弾を撃たないのでその間にできるだけ撃込む。



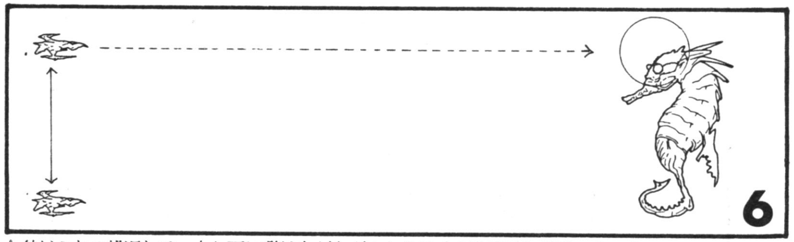
戦艦のヘソが光ったら攻撃開始の合図だ。「シルバーホーク」をまっすぐ下へ下げよう。この時戦艦の頭部ヘルメットが破壊できているのが理想。



真下に避けたあとはそのまま左の方へ移動する。戦艦が次の弾を撃って来たら左上部へ逃げる。

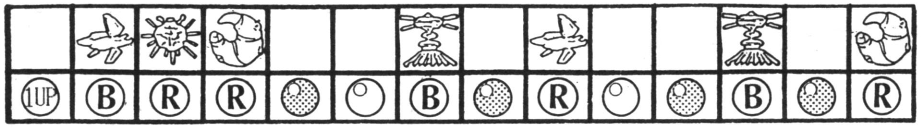


一番上まで逃げたら、今度はそこでミサイルを連射する。そのあと、また下の方へ逃げる。



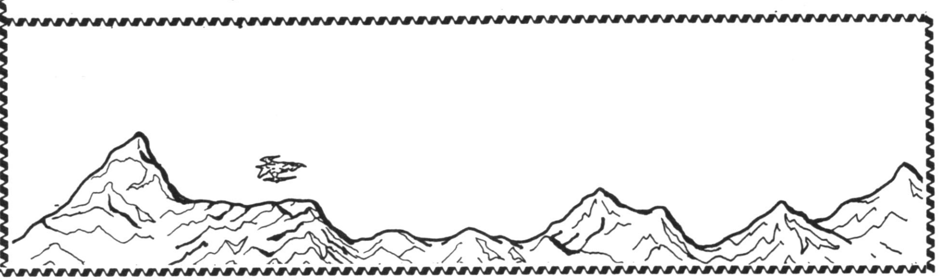
後はこれの繰返しで、上と下に避けながらボムとミサイルを連射して戦っていく。

ZONE X



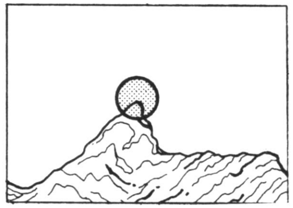
このゾーンでの強敵は、デキタリスとダチマだろう。デキタリスはスピードを変化させながら、トリッキーな動きで近づいてくる。耐久力もある。スピードが落ちた時を狙って破壊しよう。ダチマはマヤリークと同じく自爆するので、爆風に巻き込まれないよう。ただし、マヤリークの様に、ただ真下に落ちて自爆するのではなく、シルバーホークに向かって来るので、少し手強い。ちなみに、ダチマはすべて緑色をしているが、緑ユニットを持っている訳ではないので、欲に目がくらみ倒そうとして死ぬようなオロカなマネをしないように。

白っぽい山肌が寒そうなゾーン。このゾーンにしか出現しない敵が２種類いる。勝手に自爆するクセに、その爆発に　触れるとやられてしまうダチマと、全方向に思い切り弾をばらまくオデヒだ。ただ、このゾーンの戦艦、オクトパスＸに関しては、けっこう易しい戦艦なのでもし一度くらいやられてしまっても、きっと倒せることだろう。



ZONE X

1UP はここだ！



一番最初に出現する山の頂上にある。ミサイルで撃って出現させよう。

ETC.

マップ構成

１ゾーンのマップは、48画面分の長さがある。しかしその内容は、16画面分の背景マップを、３回繰り返してスクロールさせているものである。だが、出現する空中物、地上物は、その周ごとに違う。

編隊ボーナス

敵の編隊を全滅させると、その敵の通常得点の10倍の得点がボーナスポイントとして加算される。ただし敵の編隊が３機以下の場合は編隊と見なされず、全滅させてもボーナスポイントは加算されない。

エンディング画面

ゲーム終了後の「GAME OVER 」の表示が、白色のゲーム機と赤い色のものが有り、赤い表示の機械の時に限って、Ｙゾーンクリア後のエンディング画面が出ない。

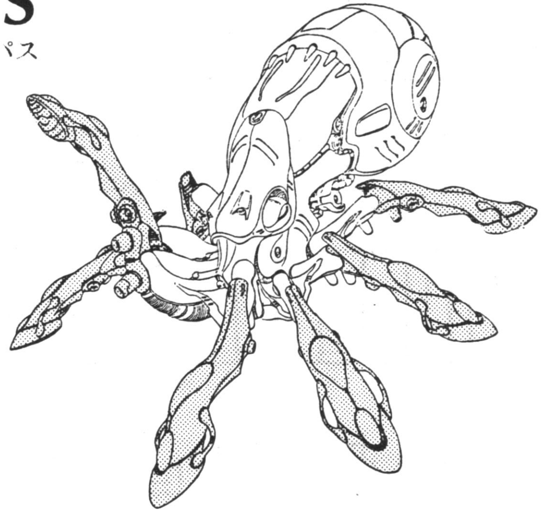
再スタートについて

「シルバーホーク」が敵にやられて、まだストックが残ってるとき、１人プレイと２人プレイの時では、「シルバーホーク」の再出現のパターンが違う。１人プレイの時は、やられたときの背景スクロール（16画面× 3周）の周のトップ（1, 17, 33画面目のいずれか）から再スタート。２人同時プレイの時は、やられるとゲームは進行したまま、画面後方にすぐ「シルバーホーク」が再出現する。そして再出現してから数秒間は無敵状態だ。やられても、先にどんどん進めるので、２人プレイの方がゲームとして易しいといえるだろう。

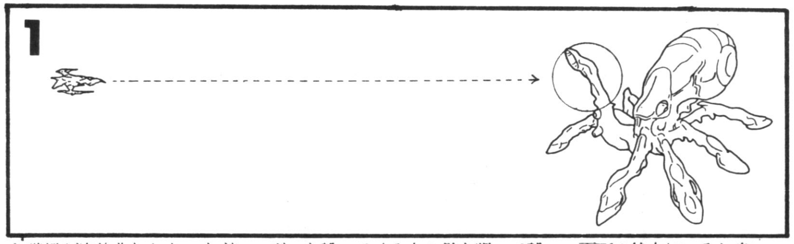
幻のボツ戦艦

ここまでこの本を読んできた君なら、あちこちのページの見かけないキャラクター各艦に「オヤッ」と思っているかもしれない。「ダライアス」には全11種類の巨大戦艦が出現するけど、実は、全26ゾーンすべてにそれぞれ違った巨大戦艦が出現する予定だったのだ。しかし開発の都合で、26種のうち11種類が出現する事になった。そこで出現予定だったがボツになってしまった戦艦が「幻のボツ戦艦」で紹介されている。ただしイラストはゲームフリーク編集部での想像図。

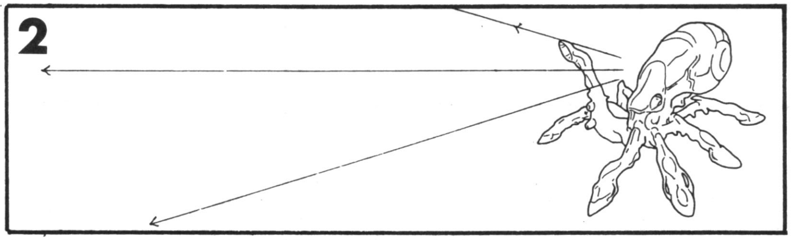
OCTOPUS
オクトパス



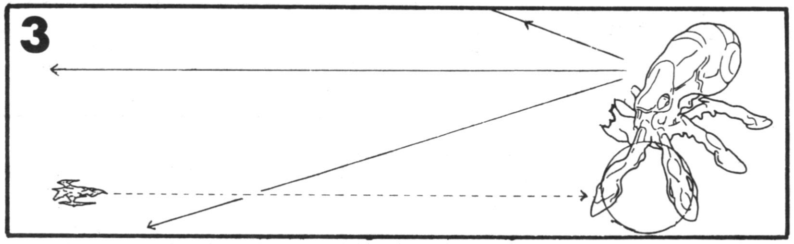
①X（赤）
②７本の足（７×30発）
③頭部の機銃からホーミング
　ミサイル、耳から炎の弾、
　前足２本からレーザー弾。



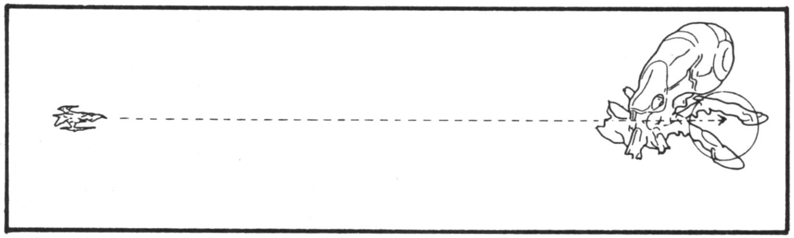
戦艦が実体化したら、まずレーザーを撃ってくる上の足を狙って撃つ。画面の後方にいると良い。



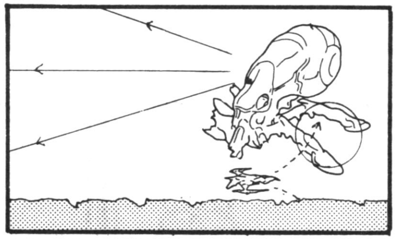
その時敵巨大戦艦は、３発の赤い弾を放射状に撃って来るが、図のようにしか撃ってこない。



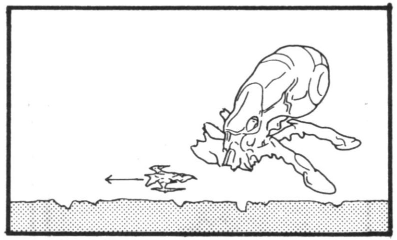
上に生えている３本の足を破壊したら、次ぎは手前２本の足を撃つ。足の先端を狙うと壊し易い。



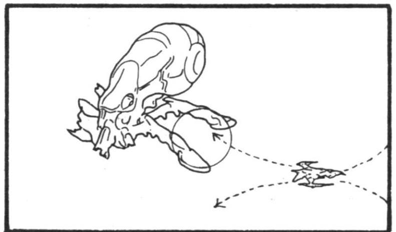
最後の２本の足の壊し方。レーザー、ウェーブなら戦艦を貫通するので、そのまま攻撃して良い。



レーザーなどがなく、ツインボム、マルチボムがある時は、戦艦の下から足を狙って撃つ。

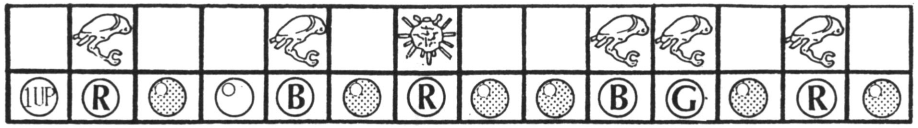


ただし、戦艦が下へ降りて来た時は、体当りされる可能性がある。左へ一時的に逃げよう。



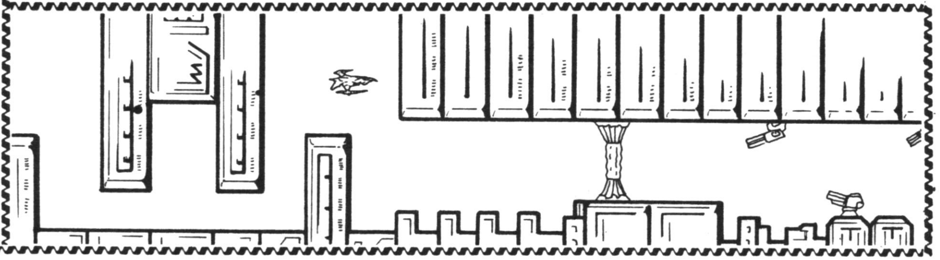
マルチボムの時は、戦艦の右側へ行って攻撃することもできる。弾に当たらないのが利点だ。

ZONE Y



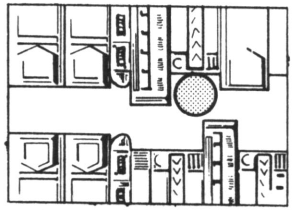
右図の位置を通る時は注意。もしハイパーアームを持っているのなら、わざと壁にぶつかり、アームを無くしてから通過しなくてはいけない！　通れる所が極端に狭いので、ハイパーアームが有ると左右の壁に弾かれ続け、アームが無くなった瞬間死んでしまうぞ。もしもゲームを始めた時からＹゾーンに来る事を決めているなら、Ｙゾーンにたどり着くまでに、青ユニットの回収を押さえ気味にして、ハイパーアームにならない様にすると良い。スーパーアームまでなら、壁に弾かれる性質は無いから、わざとアームを外しておく必要は無い。

全体的に通れる場所が狭いので、移動には細心の注意をする。いきなり出現して弾をばらまくフェナも要注意。ミサイルやウエーブなら弾の幅が有るから問題無いが、レーザーだと良く狙わなければ敵に当たってくれない。レーザーでこのゾーンへは来ない方が良い。バリアを張っているラハーオは、どちらか片方を倒せば、バリアは消える。

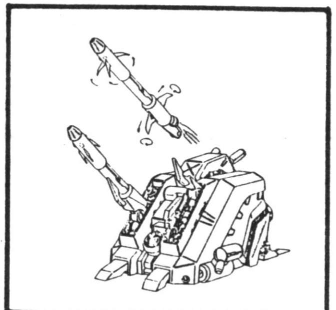


ZONE Y

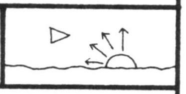
1UP はここだ！



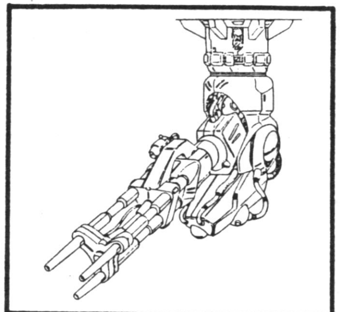
これもスタート直後、背景ではなく空中を撃つと出現するので注意する事。



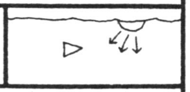
ラムマイF14



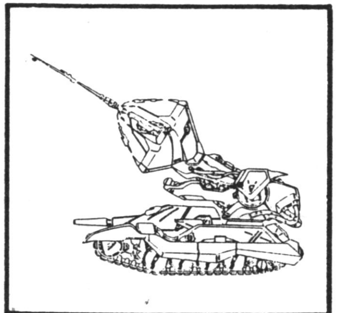
後方にも弾を撃ってくる敵である。もし、撃ち漏らしてしまったら砲台の真右に逃げれば弾が来ないぞ。



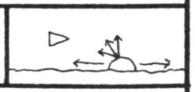
ジツミP19



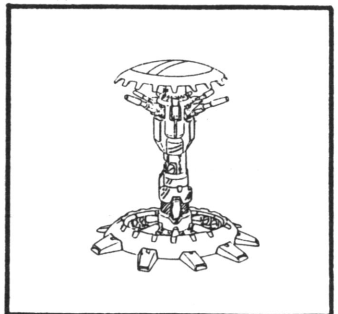
上にいるだけで、ワカシイと同じく後ろには撃てない。天井にへばりつくようにして撃って倒す。



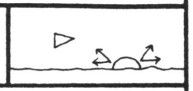
ターリヤM8



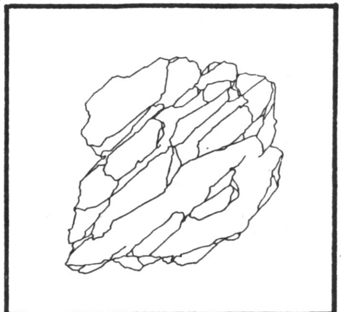
左右に動きながら弾をオニのように撃ってくる。後ろからも撃ってくるので、撃ちもらすとやっかいだぞ。



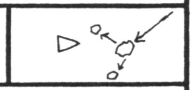
シイラシK9



なるべく前方やや上で、ＬＤ撃ちを使って、早めにやっつけよう。後方にも撃つので注意する事。

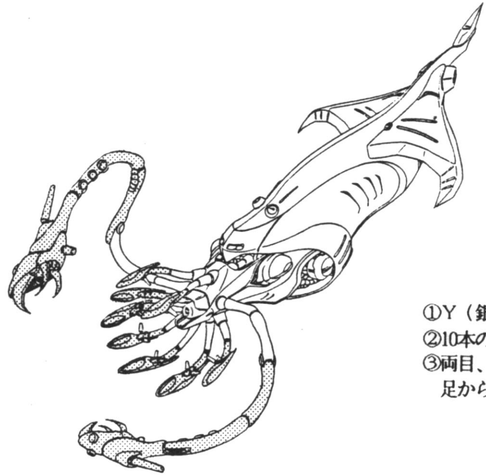


カナタI10



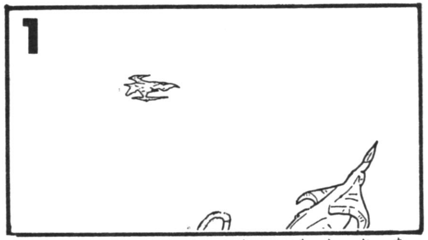
３発撃つとワガターキに分裂する。その時の爆風に当たっても死なないので、そのスキに前方へにげるンだ。

CUTTLE FISH
カトルフィッシュ



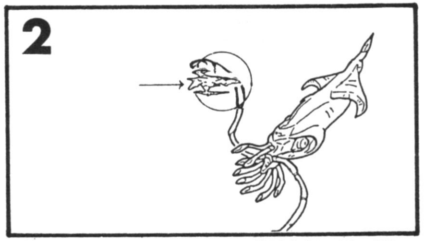
①Y（銀）
②10本の足（10×30発）
③両目、口からレーザー
　足から炎の弾を発射。

1



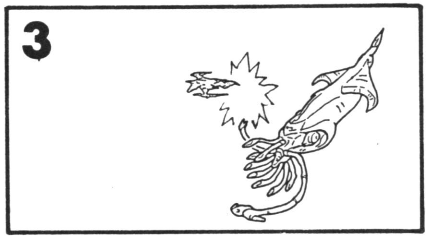
☝浮遊機雷をすべて破壊して「シルバーホーク」を画面の前方へ進ませ大戦艦が浮上して来るのを待つ。

2



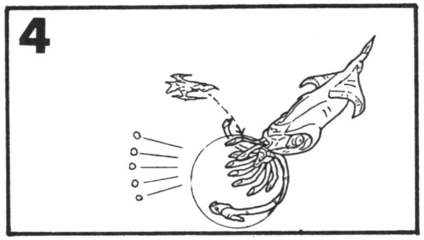
☝戦艦が完全に実体化する前に戦艦上部の長い足に「シルバーホーク」をかさね、実体化するのを待つ。

3

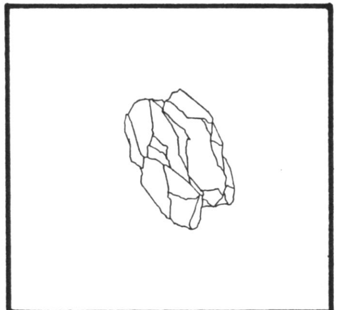


☝戦艦は完全に実体化すると動きだす。戦艦が動き出すのを確認した後、弾を打ち込み足を破壊する。

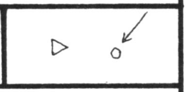
4



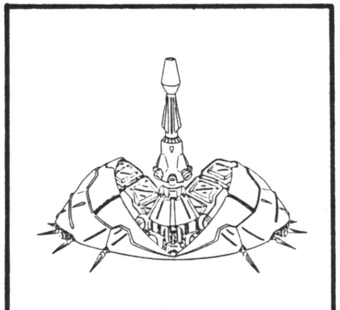
☝破壊した足のあたりは敵戦艦の弾がこない安全地帯になる。あとは安全地帯からボムで他の足を壊す。



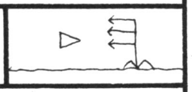
ワガターキL3



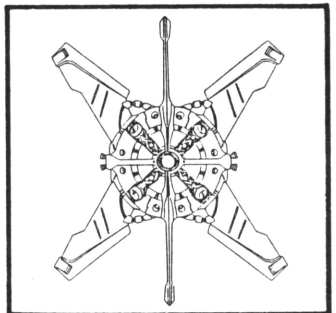
弾も撃たなきゃ曲がりもしない。そのかわりに恐ろしく早い。ユニットを持っている奴を撃ち逃しやすいので注意。



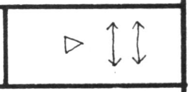
メヅヒW25



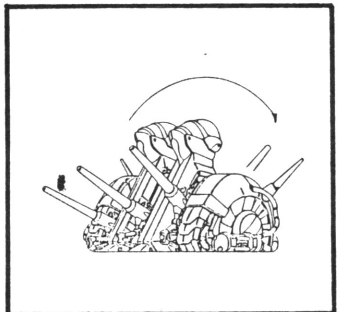
ベンサーと同じく、ミサイルを撃ってくる。素早く破壊するか、少しづつ上へ移動しながらよけろ。



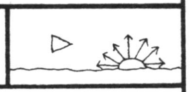
タバシY12



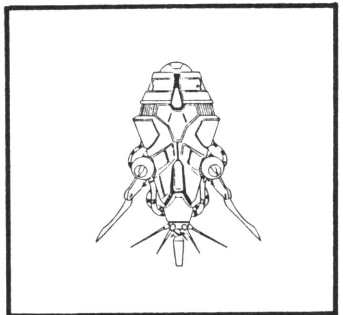
上下にゆっくり動いている。カタイうえに、さほど邪魔になりもしないので、無理して倒す必要はないぞ。



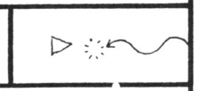
オデヒX16



ニータササと同じく、ほぼ全方向に弾をばらまく。なるべく倒したい敵だが無理なら砲台真上で弾を避けよう。



ダチマU11



Xゾーンにのみ出現する。耐久力が有りその動きもトリッキーなので、破壊できないときはすぐ前方に逃げる事。

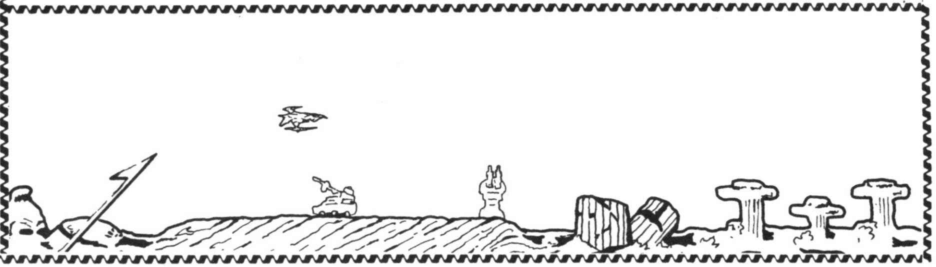
ZONE Z



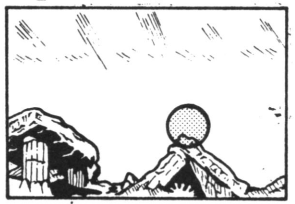
1UP	◍	R	○	B	G	G	G	◍	R	B	○	G	R	B	R	B	B	◍	R	B

このゾーンに限らず、最終ゾーンにたどり着くまでに、マルチボムまでパワーアップしていないと、ちょっとツライ。図の位置のように、ターリヤとデギタリスが同時にくる場合、まずデギタリスを狙ってミサイルを連射する。ボムも同時に撃つが、無理してターリヤを狙わなくても良い。もちろん、ターリヤの撃つ弾は、可能なかぎり避けることが望ましいそしてとにかくデギタリスだけでも破壊する。次ぎのラワガスは、近ずけば下へ下がるので、上から前へ通過して逃げる。無理して狙ってアームを減らさないように気を付けよう。

このゾーンでは、青ユニットがたくさん出現するが、これは、最強の敵巨大戦艦「グレートシング」を倒すのに、アームをためる為にあるので、単純に嬉しがらずになるべく弾を受けずに進まなければならない。注意点としては、ターリヤ。動き回って破壊しにくいヤツ。この時だけは、少しの弾を受けるのもしょうがないだろう。



ZONE Z
1UP はここだ！



最初に出現する倒れている神殿を撃てば出現する。ボムで狙って撃とう。

ETC.

ゲームの難易度

この本に書かれているユニット出現表と、違う法則でユニット類が出現する「ダライアス」が一部にある。それは「難易度設定が違う」ゲーム機と見ていい。「ダライアス」はゲーム機内部のディップスイッチで、ゲームの難易度を変える事が出来る。難易度が変わると、この本の出現表とは全く違う法則で、すべてのユニットが出現するようになり、敵の移動スピード、敵の弾のスピードも速くなる。
※このほか「ダライアス　エキストラバージョン」もユニットの出方が違う。
（" EXTRA VERSION " のページを参照）

ユニット・バリアー

出現させたユニットが浮遊している時、敵の撃った弾が、ユニットに当たると、弾は消滅してしまう。したがって、「シルバーホーク」が、敵に弾をたくさん撃たれてる時などは、ユニットをたてにして戦う事と安全だ。ただし、通常弾以外のレーザー弾などは、ユニットに当たっても消滅せずに貫通する。　また、適当な所でユニットを回収しないと、いつまでもこのバリアーの恩恵にあずかろうとしているうち、ユニットは、そのうち画面上方へスッと消えて泣くことになるゾ。

プロコとティアット

このゲームのキャラクターの名称は、ほとんどふざけてつけたものである。空中、水中の敵は薬品名をモジったもの。地上、天井の敵は、開発関係者の名前を逆にしたもの。さらにシルバーホークのパイロットである「プロコ」と「ティアット」などは、「TAITO CORP」をただ逆に読んだものだ。

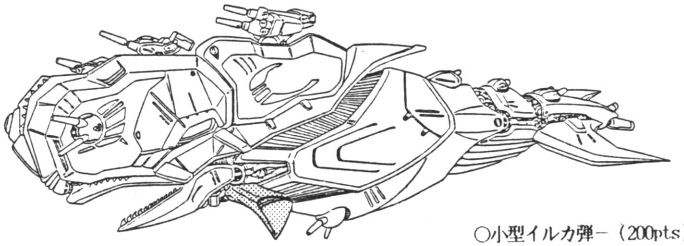
点数かせぎについて

Xゾーンへ行ってオクトパスの足を一本だけ残し、あとは破壊する。「シルバーホーク」を画面の左上のすみに位置させて、ボムを撃てばヤズカタカーミィを相殺できて、かなりの長時間やられる事もない。これこそ点数稼ぎである。そして、これをずっと続けていると、やがて画面が崩れてゲーム進行がおかしくなったり、シルバーホークが無敵になったりする事もある。次にプレイする人がいる時はやらない事がマナーだ。
※　ゲームオーバー時の「GAMEOVER」の文字が赤いゲーム機と、エキストラバージョンでは出来ない。

GREAT THING

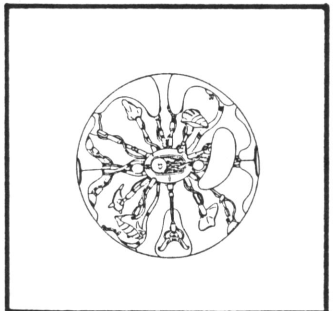
グレートシング

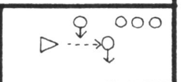
①Z（青）
②特に無し。本体を撃つ。（ 255発）
③頭部からドリル弾、背中の３つの機銃からホーミングミサイル、目の機銃からレーザー、口から小型イルカ弾を発射する。



前びれ（ 100発）

○小型イルカ弾—（200pts）
○ドリル弾—（30000pts）

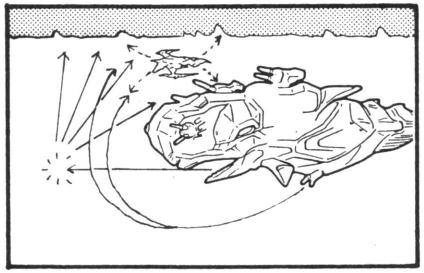


ラワガスZ17	

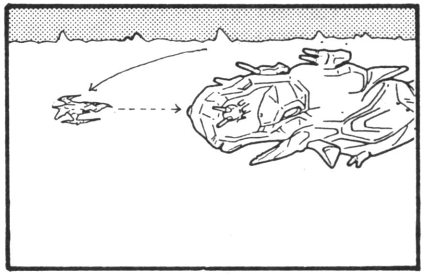
近づけば下に動くので、その上を通過すれば良い。どうしても倒したければ、止まっているときに３発撃ち込め。



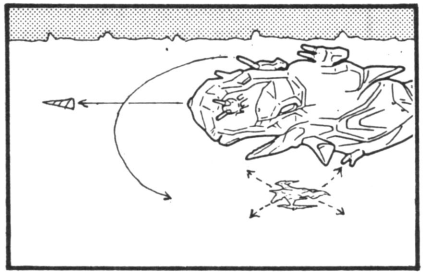
戦艦が出現したら実体化する前に上図の位置へ「シルバーホーク」を移動させ攻撃を開始。敵戦艦が移動を始めたらその動きに合わせて自分も移動する。



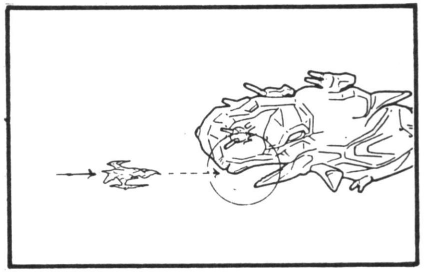
この位置で攻撃を加えていれば前後から飛来する誘導弾はマルチボムで相殺できる。また、イルカ弾は破裂地点が遠くなるので容易に避ける事ができる。



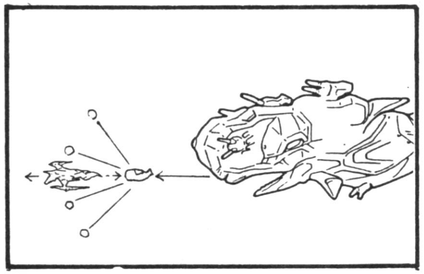
戦艦が画面最上部まで浮上してきたら、少しづつ「シルバーホーク」を後退させながらイルカ弾を避けて、弾を撃ちながら一気に敵戦艦の下に潜り込む。



戦艦の下腹部あたりに移動して、再び攻撃を加える。ここなら戦艦上部と同じ様にイルカ弾を容易に避ける事ができる。戦艦が下降してきたら再度上へ。



マルチボムがない時は敵戦艦の正面よりやや下に位置し、口を狙って攻撃を加えてやる事。こうすれば敵が出すレーザーに当たらずにすむのだ。



敵戦艦がイルカ弾を発射してきたら少し後退して破片を避け再び前進し攻撃を加える。これを繰り返していれば敵戦艦を破壊できるが多少時間がかかる。

EXTRA VERSION

◎最近ゲームセンターで一般的に出来る「ダライアス」とは内容の一部が変更されている「ダライアス」エキストラバージョンがある。タイトル表示中に「EXTRA VERSION」の文字が表示されるものは、「エキストラバージョン」である。

一般バージョンとの違い

①ファイナルゾーンの巨大戦艦を破壊すると、残っている「シルバーホーク」の数×100 万点がボーナスポイントとして加算される。

②1人プレイ時でもゲームオーバー後10秒以内ならコンティニュープレイが出来るようになった。ただし、最終ゾーンだけは、今までとおり出来ない。

③ 一部の敵のスピードと耐久力がアップ、浮遊機雷とホーミングミサイルが、「シルバーホーク」をより正確に狙って来るようになった。

④ 一般バージョンではレーザーにランクアップすると戦艦の耐久力が上がって結局はミサイルの時と同じ（又はそれ以上）数の弾を撃ち込まなければならなかったが、「エキストラバージョン」では戦艦の耐久力は上がらない。とりあえず、レーザーにランクアップして不利ということはない。

ユニット出現個数の変更点

一部のゾーンで、出現するユニットの数が変わっている。増減しているユニットは赤・青ユニットのみで、緑ユニットの数は変化していない。

ZONE	Red	Green	Brue
A			
B			
C	+1		
D			-1
E			+2
F			
G			-1
H	+2		
I	+2		

ZONE	Red	Green	Brue
J			
K			
L	+2		
M			+1
N	+2		+1
O	+2		
P			
Q			
R			

ZONE	Red	Green	Brue
S			+1
T			-1
U			
V			
W			
X			
Y			+1
Z			

地上・天井の敵の変更点

①左上方向に連続して弾を撃ってくる青い砲台「ウカサ」。 耐久力が上がり、4発も弾を当てないと、破壊できなくなった。

②全方向に弾をばらまく青い砲台「オデヒ」。Xゾーンにしか出現しないという変わり者。なーんと!! 8発も撃たないと破壊できないのだ。

③赤い弾を波状にゆらしながら上方へ攻撃してくる「カオミート」。「シルバーホーク」のボムを消してしまい、砲台本体の破壊がツラかった赤い砲台。Mゾーンに限ってこれの代りに、全方向に弾を撃ってくる砲台「ノジツ」が出現。結局、難しくなっているのである。

空中・水中の敵の変更点

ZONE	空中物の変更点	
K	フォルム → クロム	
O	アスターゼ → ミラーゼ	
Q	ドリン → セトア	スレイド → アミド
R	タノール → クロドライド	アスターゼ → クロム
U	タノール → サイクリン	
Z	カイン → クロム	

空中物の追加

M	アミド
T	クロム　クロドライド　セトア　ホルム

戦艦の変更点

各ゾーンの最後に出現する戦艦。これらの一部も変更、強化された。なかには逆に弱くなってしまったという、とてもありがたい戦艦も約二体いる。

☆ストロングシェル　攻撃目標である頭の耐久力が上がった。この為、この本で解説した方法は効かない。

☆オクトパス　一つは耳から撃ってくる赤い弾。「グリーンコロナタス」の赤い弾と同じく、「シルバーホーク」のいる位置に向けて撃ってくるようになった。もう一つはレーザー弾。当たると当然死ぬけど、もしアームがあればアームが減るだけですむ。そのアームの減り方が多くなったのだ。

☆アイアンハンマー　ハンマー型の頭部から撃ってくる針状の弾のスピードが少し落ちた。戦艦の耐久力が少し上がっている。

☆グレートシング　戦艦の移動範囲が広がり、画面一番上までくるようになった。これにより、ずっと画面上部で戦艦を攻撃するという方法は使えなくなった。さらに、移動スピードが上がった。

☆キーンベイオネット
☆ファッティグラトン　弱くなっていると言える。攻撃目標の口だけでなく、ヒレに弾を当てても戦艦全体のダメージに加算される。例えば「ファッティグラトン」の場合ヒレ三つ（各10発で破壊）を破壊したあとなら、口に10発（通常40発）撃ち込めば倒せる。

浮遊機雷の変更点

浮遊機雷の中にいくつかの赤い浮遊機雷が混じって出現するようになった。赤いヤツは「シルバーホーク」を正確に狙って飛んでくるぞ。

●編集後記

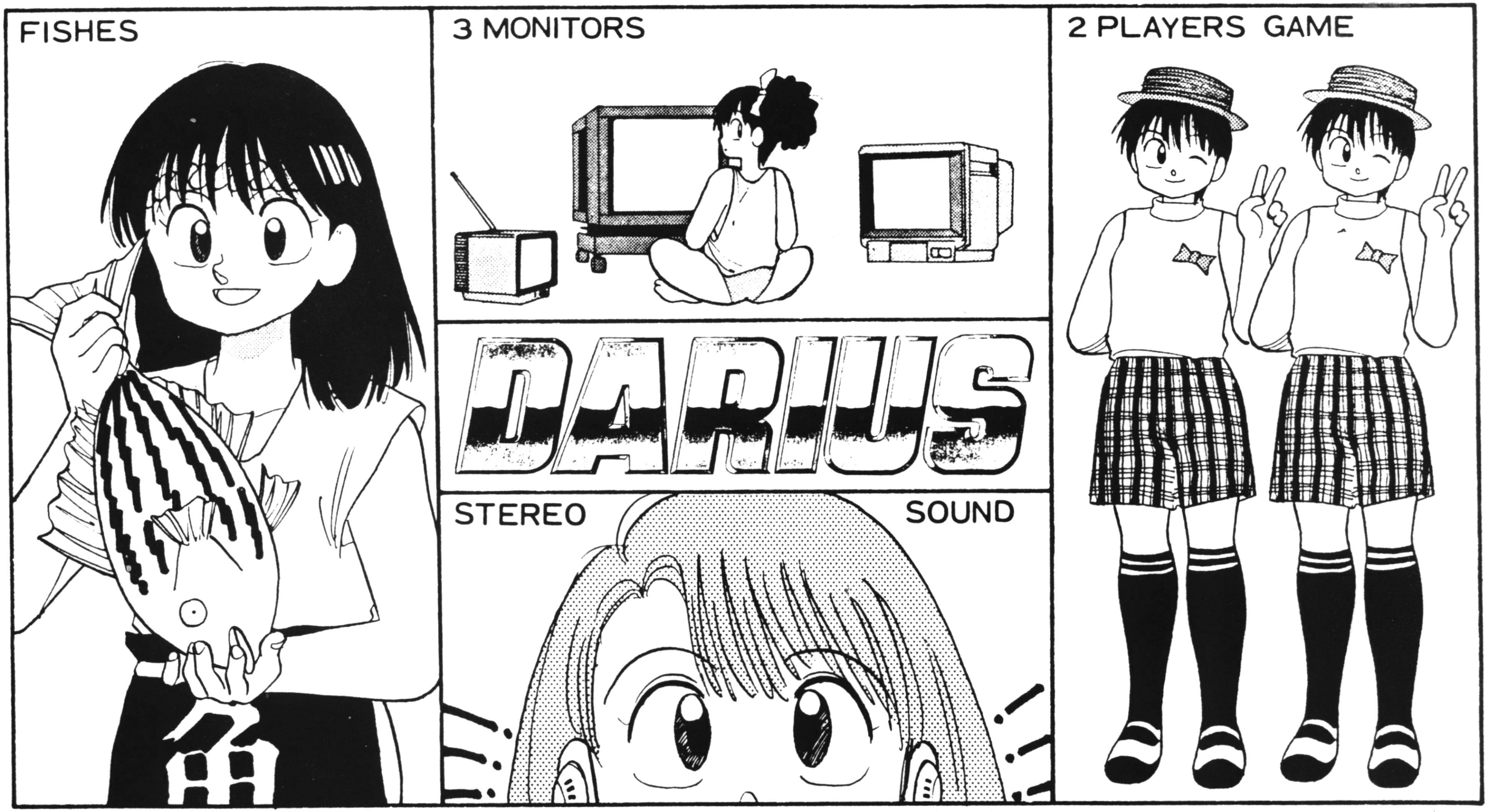
皆さん、たいへん長らくお待たせいたしました。「GAME FREAK ダライアス特集号」です。いつまでも本がでないんで「逃げた」と思った方もいるでしょう。でも、実はそうではありません。これから、精進しますので、一層の応援をお願いします。

●スタッフ募集

GAME FREAK編集部では、世田谷に編集部を設けました。GAME FREAKを一緒に作ってくれるスタッフを募集します。ゲームが好きな人、いろんなことに興味のある人、ライターになりたい人、どんな方でも。（週に最低1回は、編集部にこれる人）まずは、はがきで連絡を！

★SPECIAL MAGAZINE OF VIDEOGAMES GAME FREAK vol.23★

編集：GAME FREAK 1987
編集発行人：田尻智
編集制作スタッフ：杉森建 田尻智 折原光治 丸山傑規
とみさわ昭仁 川野忠仁
編集協力：川村和弘 林大紋 TAITO CORPORATION
発行日：1987年 9月13日 初版発行
発行所：〒155 東京都世田谷区代沢 4-41-15 代沢アルス201



¥500